PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • WII • PC • PLAYSTATION 2 •

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE … N DE BENELUX

HALO: REACH
GRIMMIG & GROOTS

METROID: OTHER M
VAN ALLE KANTEN BEKEKEN

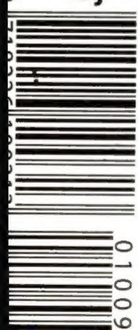
SPECIAL Ganz Geil!
» 10 PAGINA'S GAMESCOM

FALLOUT: NEW VEGAS
ALLES OP 'GOLD'



MEDAL OF HONOR

WWW.PU.NL



PLUS: ZOMBIES SLACHTEN IN DEAD RISING 2 • SONIC BESTUREN MET JE LIJF • HANS EN GRIEZELS IN KNIGHTS CONTRACT • WIE WORDT KONING VOETBAL? FIFA 11 VS PES 2011 • F1 IS HELEMAAL TERUG IN F1 2010 • NBA JAM IS WEER ON FIRE • GHOST TRICK IS SCHRIKBAREND GOED • KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP BLIJKT HARTENDIEF • UITGEKLEED: KANE & LYNCH 2 • SUPER SCRIBBLENAUTS IS DUS ECHT SUPER • R.U.S.E. • STARCRAFT II: EINDELOZE FUN • VANQUISH • GEARS OF WAR 3 • NEED FOR SPEED: WORLD • CIVILIZATION V • ACE COMBAT ASSAULT HORIZON • EN NOG VEEL MEER...


16
www.pegi.info

HM... NEE

Je hebt ze vast wel gezien, de boothbabes die de afgelopen maanden de HME-advertenties in de PU sierden. Misschien heb je zelfs je ogen even van de dames af kunnen houden en de bijbehorende tekst gelezen. Dan weet je dat wij je tijdens de HME-beurs graag hadden gezien op onze stand. Altijd leuk, beetje gratis goodies scoren en de boothbabes het hoofd op hol brengen (of was het andersom?).
Anyways, dat gaat dus mooi niet meer door!
Het is de organisatie helaas niet gelukt de boel voor dit jaar rond te krijgen, en dat betekent dus ook geen stand voor PU.
Balen natuurlijk, ook voor ons, want het is toch wel leuk om minimaal één keer per jaar je lezers te zien.
Nu zaten we al een tijdje te denken aan een eigen feestje. Niet te massaal, met wat dikke games, dunne boothbabes en de redactie lallend aan de bar. En natuurlijk jullie daarbij.
Maar hoe, wat en wanneer? Moet dat juist wel of niet in de vakantie, hoe belangrijk zijn nieuwe speelbare codes, of is het jou er vooral om te doen de redactie eens flink te asswhoopen? En is er überhaupt nog wel behoefte aan game-events? Met het opzetten en uitbouwen van de Gameplay hebben we in het verleden natuurlijk de nodige ervaring opgedaan, maar tijden veranderen. Jullie kunnen inmiddels zelf via live feeds de persconferenties en demonstraties op de E3 volgen, krijgen bèta codes om zelf de games als eerste te checken en worden via XBL en PSN voor release van gratis demo's voorzien.
Wat ons doet afvragen: hoe belangrijk is het nog dat de nieuwste games op zo'n event staan? En wat moeten we naast vette games en mooie boothbabes nog meer meebrengen om het voor jullie aantrekkelijk te maken?
Heb je ideeën hierover, mail mij dan via redactie@powerunlimited.nl.

Niels





DE REDACTIE

Mensen die van games houden, houden verrassend vaak ook van comics, is onze ervaring. Wat de vraag doet opborrelen of onze jongens eigenlijk ook wat met comics hebben, of met strips in het algemeen. En wat is de beste strip ooit gemaakt?

STEVEN



Ik heb nog altijd een dikke verzameling comics staan maar die is los van wat zeer sporadische aankopen al meer dan tien jaar niet aangevuld. Wat betreft favoriete personages en series ben ik redelijk saai. Ik ben ooit begonnen met de standaard Marvel series, dus Spider-Man en Wolverine, daar blijf ik een zwak voor hebben. Maar om nog iets anders te noemen: van uitgever Valiant vond ik Solar en X-O Manowar altijd geweldig. Daar heb ik ook nog de complete series van staan.

JEROEN



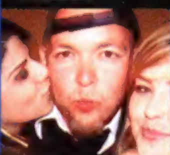
Mijn comic-interesse is nieuw leven ingeblazen door mijn iPad en dan met name dankzij de Marvel en DC apps, waarin je comics tegen een kleine vergoeding van 1,59 Euro per stuk kunt downloaden. Daarnaast geven ze iedere maand ook nog eens gratis comics weg? GRATIS! Lees je dat GRATIS!!! Qua fysieke comics ben ik gek op de serie All Hail Megatron. Megatron heeft Optimus verslagen en de aarde veroverd, terwijl de Autobots op Cybertron zitten. Good stuff. Als beste comic wil ik de War Within reeks noemen. Juist, ook Transformers maar dan een stukje vetter dan alles wat ooit getekend en geschreven is!

J.J.



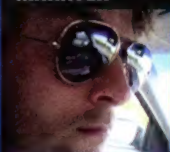
Hé, ik kom uit Haarlem, bakermat van de Stripdagen. Ik heb jarenlang strips verzameld en ging beurzen af voor originele tekeningen. Alleen dig ik dus niet die shit die het gemiddelde redactielid bij de PU leuk vindt. Dus geen mannen in maillots die zich superheld noemen en geen gasten met grote ogen en een verwijfd kapsel wat manga of anime genoemd mag worden. Ik ga voor mannen en vrouwen van echt vlees en bloed zoals Trigië, Storm, Blueberry, etc. Beste strip ever? Blake en Mortimer!

JURJEN



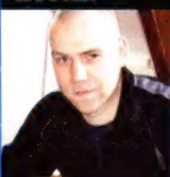
Voordat ik gamer werd, was ik stripfanaat. Ik begon met Donald Duck, toen kwam Suske en Wiske, gevolgd door Hulk, Spider-Man, Avengers en X-Men. Dat soort comics van Marvel blijven bij mij favoriet, al ben ik al lang geen trouwe volgeling meer. Ik koop af en toe een mooie dikke bundel, of een paar exemplaren voor mijn iPad. Ik heb me voorgenomen wat meer aandacht te schenken aan graphic novels, want de films die daarop gebaseerd worden vind ik meestal geweldig.

MAARTEN



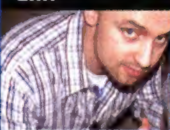
Pas nu ik een iPad heb, lees ik geregeld comics in de trein. Dat gaat echt super smooth op dat ding. Ik ben nu met een aantal Marvel comics bezig die ik plaatje voor plaatje bekijk op dat grote scherm. Met één druk aan de rand van het scherm ga je naar het volgende plaatje. Als het op 'gewone' strips aankomt vind ik Guust Flater fantastisch! Ik moet echt janken van het lachen om de bizarre shit die die gast over zich afroept. Misschien omdat ik me wel een beetje in hem herken.

WOUTER



Comics!? Heb er massa's, kilo's, torenhoge stapels! Laatst een vette Captain America omnibus van Brubaker gekocht, Book Two van Preacher, drie keer een mooie The New Avengers hardcover van mijn favoriete schrijver Brian Michael Bendis, en The Astonishing X-Men van held Joss Whedon ligt ook nog op me te wachten. Mijn favorieten zijn toch wel Alias (Bendis) over voormalig Avenger Jessica Jones die detective is geworden en de Jim Lee/Chris Claremont run vanaf X-Men nr. 1 (1991). Momenteel loop ik echter voor iets totaal anders warm... Scott Pilgrim! Kan niet wachten op de film.

JAN



Ik lees al mijn hele leven strips, maar dan meer de Europese dan de Amerikaanse. Wij waren thuis lid van de Eppo (voor de kenners, vroeger PEP), Robbedoes en Donald Duck en ik heb de complete collectie van Asterix, Blueberry, Storm, Franka, Kuifje, XIII en Blake & Mortimer doorgespit. De beste strip ooit gemaakt is natuurlijk de krantencomic Heinz; betere absurde humor bestaat er niet.

ED



Als we vroeger op zomervakantie gingen, mochten mijn broer en ik altijd voor tien gulden tweedehands stripboeken kopen voor de heen- en terugreis. Dat waren albums van Michel Vaillant, Archie, de Man van Staal, Superman, Rik Ringers, Rawhide Kid en Kid Colt. Dus ons tweeën zag je nooit zitten op de achterbank, bedolven als we waren onder de stripalbums. Asterix was destijds mijn favoriet (tot de dood van tekstschrijver Goscinny in 1977) maar later ben ik ook strips als Trigië en Storm van Don Lawrence gaan waarderen. Verder heb ik zowat alle boeken van Olivier B. Bommel, al is dat meer een kruising tussen strip en literatuur.

IEMAND MOET HET DOEN

Als échte gamesjournalisten een beurs bezoeken, moeten ze terugkomen met nieuws, impressies en interviews. Wat maar weer eens aangeeft dat het werk van een PU-redacteur veel zwaarder is. Want die moeten naast dat alles, ook nog eens plaatjes van mooie vrouwen inleveren. Iets wat Wouter ook altijd graag, gretig en veelvuldig heeft gedaan, tenminste, tot voor kort. Maar sinds hij een vriendin heeft... Waarschijnlijk komt hij thuis nu prima aan zijn trekken, want we hebben zelden iemand zo walgelijk ongeïnteresseerd tussen twee van die hopgrage bunnies zien staan.





UIT DEN OUDEN DOOSCH

Deze maand vind je een review van een StarCraft-spel in de PU, en dat gebeurt niet vaak. Want anders dan bij andere series, zit er nogal wat tijd tussen de verschillende delen in de StarCraft-serie. De eerste StarCraft verscheen in 1998, en pas kort geleden verscheen dus deel twee. Tussendoor zijn er nog wat Expansion Packs uitgebracht, en dat was het dan. Hoewel… Op een gegeven moment zou er ook een zekere StarCraft: Ghost voor de consoles verschijnen. De game werd uiteindelijk nooit uitgebracht, maar we hadden 'm al wel gepreviewed en op de cover gezet (in 2003). Als je goed kijkt, zie je dat ook Medal of Honor prominent op diezelfde cover prijkt, net als bij het nummer dat je nu in handen hebt.

SPELVOUD? ZIJN SCHULD!

Wanneer je de PU al wat langer leest, weet je dat Jurjen in de vakantietijd altijd een paar weken de eindredactie van Ed overneemt.
De eindredactie, je weet wel. Bij de redacteuren erop aandringen dat ze hun teksten inleveren. Die teksten controleren op spelfouten. De teksten bijschaven en waar nodig herschrijven. Plaatjes bij die teksten zoeken. Bijschriften bij die plaatjes maken. Alles een beetje overzichtelijk coderen en inleveren bij de vormgever. De opgemaakte pagina's terugontvangen, afdrukken en van correcties voorzien. En dan de boel definitief maken en er het beste van hopen, want aan het eind van de rit weet je echt niet meer zeker of alles wel goed is gegaan.



Dit keer viel Ed zijn vakantie slechts deels samen met de eindredactie van de PU die je in handen houdt, wat betekent dat dit blad qua eindredactie een 'co-productie in estafettevorm' van Ed en Jurjen is geworden.
Zie je ergens een spelfout of fout bijschrift, dan mag je deze maand dus zelf kiezen wie je daarvoor verantwoordelijk wilt houden.
Dit kunnen we wel verklappen: de leukere bijschriften zijn van Jurjen, de flauwe bijschriften en spelfouten zijn voor rekening van Ed (die op moment van schrijven nog op vakantie is, gnagna).



GENERATIEKLOOF

We kunnen ondertussen wel spreken van verschillende generaties op de redactie. En dan horen Maarten en cameraman Joris duidelijk tot de jongere generatie. De jonge honden die het bezoek aan een gamesbeurs nog als iets spannends beleven, en hun oprechte verwondering en enthousiasme op foto's geheel de vrije loop laten. De oudere heren van de redactie echter… Nou ja, het beeld spreekt voor zich.

COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEW

EXTRA

VAST



★ Brief ★ VAN DE MAAND

GOEIE KOOP

Beste PU gassies,
Ten eerste: gefeliciteerd met jullie 200ste nummer!
Ten tweede: een leuk verhaal over hoe ik Metal Gear Solid: Peace Walker voor €19,95 heb kunnen krijgen.
Toen ik laatst op vakantie was in Frankrijk, gingen we naar een winkelcentrum. Dus ik ging kijken bij de games en zag daar Metal Gear Solid: Peace Walker liggen. Op het prijskaartje stond dat hij €19,95 kostte. Ook al had ik al lang door dat dit nooit kon kloppen ging ik het toch maar proberen. Mijn moeder spreekt gelukkig vloeiend Frans dus dat kwam goed uit! Na verschillend winkelpersoneel te hebben lastig gevallen met te veel vragen hielp iemand ons en gaf ons het prijskaartje mee, om te laten zien dat op het kaartje stond dat het spel €19,95 kostte. Na veel telefoontjes van de caissière naar haar collega's vertelde ze ons dat we maar €19,95 hoefde te betalen!
En zo heb ik ontzettend geluk gehad en Metal Gear Solid: Peace Walker voor een prijs gekregen die je waarschijnlijk over een jaar pas zal zien!
Bedankt voor jullie aandacht en succes met jullie blad!
Thomas Rikkers | Internet

Gefeliciteerd met je goedkope exemplaar van, eh, Radar Metal Solid: Messager de la Paix! Hopelijk klinkt het tof, een Frans sprekende Snake. Of heet die meneer in jouw spel Vipère?





BROER VAN JAN

Hallo PU-mensen,
Gefeliciteerd met jullie 200ste uitgave van de Power Unlimited!!! Vind het altijd fijn als deze weer in mijn handen is om 'm lekker eens door te spitten. Nou hoort bij een jubileum een leuke verrassing en hopelijk heb ik die voor jullie.
Ik ben helemaal weg van Assassin's Creed en toen ik hoorde dat Assassin's Creed Brotherhood zou uitkomen én dat het zich allemaal ook nog eens in Rome zou gaan afspelen kreeg ik een glimlach van oor tot oor!
Met mijn vriendin zijn we naar Rome gegaan (van 11 t/m 19 juli) én... Ezio is meegegaan en bij/in het Colosseum geweest. Misschien was het wel de eerste en enige Ezio figure daar. Mensen keken wel even op, hahaha, toen we foto's aan het maken waren, maar hier zijn ze voor jullie.
We hopen dat jullie ze leuk vinden... en wie weet kunnen jullie eentje plaatsen in PU 201... of 202 ;)
De foto is gemaakt op 18 juli 2010 (op m'n verjaardag).
Ga zo door met het goede werk en dit fantastische blad!
Groetjes,
Daniël & Amber Deventer | Amsterdam

Je zou toch zweren dat het een broer van Jan is. Kaal, Assassin's Creed-fan en wonende in Amsterdam. Dat kan toch geen toeval zijn. Tijd om jullie moeder(s?) wat confronterende vragen te stellen, jongens.

LELIJKE ZELDA

Hallo aan degene die de YoPost e-mails leest en beantwoordt,
Ten eerste gefeliciteerd met het 200ste nummer! Mooi om te zien dat jullie als maandelijks blad dit voor elkaar hebben weten te boksen, iets wat vele bladen (nog) niet kunnen zeggen. Verder was de inhoud ook weer zoals elke maand van topkwaliteit. Ik moet alleen zeggen dat ik wel lichtelijk verontwaardigd ben over wat Jurjen schreef over TLOZ Skyward Sword. Hij zei dat het er niet uitzag. Bedoelt hij dan de stijl of dat hij het op technisch niveau gewoon lelijk vindt? Want wat ik er van heb gezien (trailer, gameplay video's en highres screenshots), dacht ik dat het er voor een Wii game vrij goed uitziet. We moeten immers niet vergeten dat de Wii eigenlijk bestaat uit twee GameCubes die met ducktape aan elkaar zijn geplakt.
Met vriendelijke groet,
Jason Gidding | Internet

Jurjen: "Het spel zag er op momenten zeker niet slecht uit, en het 'impressionistische' stijltje heeft potentie. Toch was dit stijltje nog niet in alle elementen goed doorgevoerd, waardoor het geheel wat rommelig oogde. Ik ben ervan overtuigd dat de game stukken beter oogt als hij in 2011 arriveert, en dat jij dan met terugwerkende kracht begrijpt wat ik in mijn E3-stukje bedoelde."





MY HERO WOUTER

Voordat ik begin met deze brief zal ik zeggen dat ik niet dronken ben, ik ben ook niet de vriendin van Wouter, ik ben een (bijna) gewone PU-lezer.
Beste Wouter, veel gasten vinden je slecht of dom en hebben weinig waardering voor je: ze zeuren om cijfers die je niet geeft, klagen dat je nutteloos bent, en willen dat je wordt ontslagen. Misschien ben je soms wel irritant of geef je een stripclubkaart aan een developer maar je bent grappig, actief en dom (zo hoort een PU-redacteur ook te zijn)! Je bent de Mr. Bean van de PU. You're my hero, ga zo door!
Groetjes,
Luc | Internet

Een schot in de roos, die vergelijking met Mr. Bean. Daar kunnen we namelijk ook nooit om lachen.

PU VLIEGENMEPPER

Beste PU redactie,
Ik wil jullie graag complimenteren met de PU 200.
Ik ben namelijk al maanden gelukkig gebruiker van de PU als vliegenmepper. Omdat jullie de PU 200 zo lekker dik hebben gemaakt, werkt deze extra goed in het pletten van vliegen.
Helaas zal ik nog wat extra moeten trainen omdat de PU 200 zo ontiegelijk zwaar is...



Maar als ik eenmaal sterk genoeg ben voor de PU 200, zal er geen betere vliegenmepper bestaan.
Nogmaals bedankt voor de extra zware PU 200.
En natuurlijk de goede artikelen!
Met vriendelijke groet,
Mike Oldenmenger | Goes

Geen dank. En blijf trainen, want voor je het weet zijn we alweer toe aan PU 250. Die gaan we zo dik maken dat je er ook cavia's, poedels en andere kleine huisdieren mee kunt pletten.

WOW FOUTJE...

Beste PU,
In het blog van Maarten (Bezoek aan Blizzard) staat een fout.
En als je als grote WoW fan naar het kantoor mag, zoals Maarten, snap ik niet hoe hij NIET heeft kunnen opletten.
Dit is dus de fout:
"Neem nu dit prachtige zwaard op de afbeelding hieronder. Je krijgt 'm als je vijf jaar bij Blizzard werkt. Werk je er vijftien jaar, dan krijg je dit schild. Die overigens ook in World of Warcraft zit. Een van de mooiste schildjes als je 't mij vraagt."
Dat klopt namelijk niet.
Mike Morhaime heeft op Blizzcon '09 een tour in zijn kantoor laten zien, daar liet hij ook het schild/zwaard zien en vertelde hij:
"Dit zijn onze service awards, als je 5 jaar bij Blizzard werkt krijg je een zwaard, bij 10 jaar een schild, bij 15 jaar een ring, ik weet nog niet wat we bij 20 jaar gaan geven." (Vrij vertaald.)
Zie als bewijs/filmpje:
http://www.youtube.com/watch?v=wQd6I0aKJlo (Of zoek op Mike Morhaime's office, vanaf 1:50)
Als grote Blizzard fan kon ik dit niet over het hoofd zien.
En zoals we in Wow zeggen:
Can i haz free stuff, yezzz?
Haha, just kidding.
No problem voor het vinden,
Later
Melvin | Internet


Misschien is het leuk om mensen na zestig jaar trouwe dienst een doodskist te geven.

Wie tien jaar bij de PU werkt krijgt een koperen koffiemok. Alleen wordt die beloning voor Maarten na deze onvergeeflijke vergissing natuurlijk weer met tien jaar opgeschort.

EPIC FAIL

Op de cover van de PU 200 staat in het logo van de PU boven de E van powEr unlimited een cirkel. Het lijkt verdacht veel op zo'n laadcursor die je krijgt bij Windows Vista/7, dit is waarschijnlijk een EPIC FAIL!!!
Neeehh, Grapje. Maar het is wel eeuumhh, ja... raar! Ofzo :S
In de bijlage een foto van het blauwe rondje.
Groetjes, baklappen
Daaf en Ben | Internet

Als bij je twee vorige nummers de letters P en O van een blauwe stip waren voorzien en bij PU 201 weer de P, dan is het een grapje van Wouter. Zo niet, dan vermoeden we dat dit mysterieuze voorval iets heeft te maken met buitenaardse wezens. In dat geval raden we je aan de brievenbus onmiddellijk dicht te spijkeren en niet te dicht bij de ramen te komen. Waarschuw bij anale klachten meteen de luchtmacht!



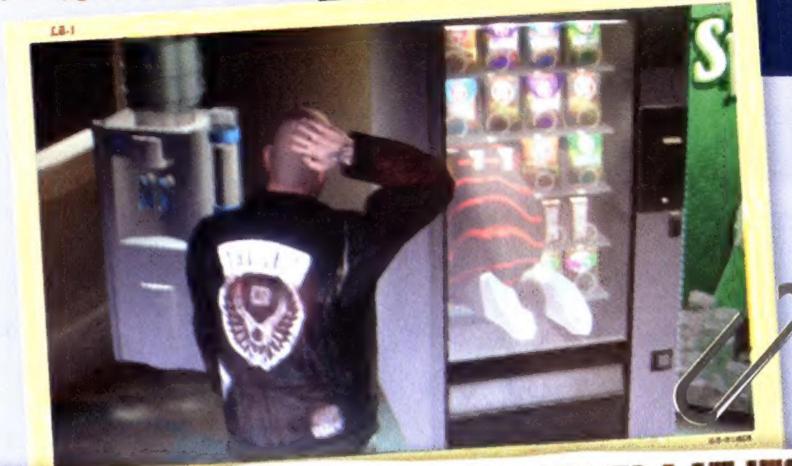
YO!ART

Yo PU-dudes,

Mijn broertje heeft Eddie Riggs uit Brütal Legend getekend. Ik hoop dat jullie en de lezers hem mooi vinden.
Groeten,
Riffy Bol | Internet

Deze tekening is niet alleen heel Brütal maar ook nog eens Heavy Metal man!





RARE PLAATJES

HALLO PU KNAKKERS,
MIJN BROERTJE WAS GTA IV: THE LOST AND DAMNED AAN HET SPELEN EN IK LAG LEKKER IN MIJN BED TE SNURKEN. HAALT HIJ ME OPEENS UIT BED OMDAT IK IETS MOEST ZIEN. BLIJKBAAR HAD HIJ EEN ZIEKENHUIS OVERVALLEN EN WAS ER IEMAND EEN FRISDRANKAUTOMAAT INGEVLUCHT - NADAT HIJ DOOR ZIJN HOOFD GESCHOTEN WAS. JULLIE TIJDSCHRIFT IS ECHT ÜBERGENIAAL - IK KAN NIET MEER ZONDER. GA ZO DOOR! *SLIJMSLIJMSLIJM...*
RICK EN JIM | INTERNET

Het zou ons niets verbazen als ze in Japan al zulke machines hebben.

Overtref Rick en Jim en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.



KORTE VRAAGJES

Hey, PU gastjes!
Jullie horen dit waarschijnlijk elke dag, maar ga door met jullie belachelijk goede blad.
Ik had nog wat vraagjes:
1. Saints Row 2 of GTA IV?
2. Wat is de exacte releasedatum van Star Wars: The Old Republic?
3. Gaan jullie hem reviewen?
4. En Portal 2?

Groetjes,
Alexander | Zwolle

1. *GTA IV.*
2. *12 mei om vijf over half zes in de ochtend.*
3. *We zitten er over na te denken om hem inderdaad te gaan reviewen.*
4. *Ja, lijkt ons ook wel leuk om te bespreken.*

Hey mensen van de PU, ik heb wat korte vraagjes.
1. Ik heb een abbo genomen op de PU in nummer 199 met StarCraft 2. Krijg ik die thuisgestuurd op de release of later??
2. Ik zit nu te twijfelen tussen Just Cause 2 en Red Dead Redemption, welke raden jullie aan?
3. Wat is de beste DLC voor Borderlands??

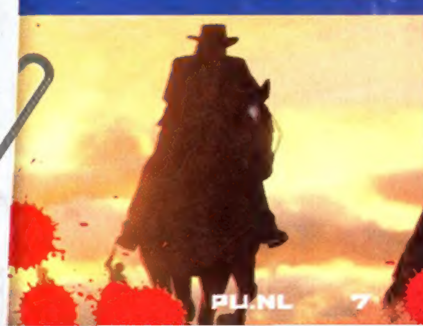
Groeten
Jimmy | IJsselstein

1. *Ietsjes later waarschijnlijk, maar je moet hem nu wel binnen hebben!*
2. *Red Dead, maar dan alleen als je cowboys tof vindt!*
3. *Die ene met het hoge cijfer.*

Yo PU gasten.
Nummer 200 was toppie, blabla.
Effe straight to the point, heb 3 korte vraagjes.
1. Komt de zombie mode weer terug in Call of Duty: Black Ops?
2. Klopt het dat je moet betalen voor All Points Bulletin? Dan bedoel ik per maand?
3. Komt Red Dead Redemption later dit jaar of volgend jaar nog naar de PC?

Keep it up guys!
Vincent | Internet

1. *Het zou ons niets verbazen.*
2. *Yep.*
3. *✣❋✣❋✣Nope.*



MEDAL O

Het wordt dit najaar erop of eronder voor Medal of Honor. Met de nieuwe shooter wil EA de naam en faam van de langlopende FPS-serie opnieuw vestigen. Na de laatste tijd voornamelijk de online kaarten van het spel te hebben uitgespeeld, werd het nu eens tijd voor een hands-on met de singleplayer. Jan speelde drie levels vol geiten, helikopters, baarden en snipers...

Het onmogelijke mogelijk maken, een mission impossible succesvol volbrengen, het onwaarschijnlijke voor elkaar krijgen... het is dagelijkse kost voor Tier 1 Operators, de elite van de elite, soldaten die zo lang van huis zijn dat het leger hun thuis is geworden. Soldaten die in kleine groepjes opereren, elkaar blind vertrouwen en precies weten wat ieders rol in het geheel is.

Zeer speciaal getrainde en door de wol geverfde soldaten dus die worden ingezet voor taken waar mariniers, toch ook niet de minsten, niet geschikt genoeg voor geacht worden. Mannen met baarden, luisterend naar call signs om hun identiteit te bewaren, die juist richting vijandelijk mitrailleurvuur rennen in plaats van er vanaf. Keiharde bikkels die even onopvallend als meedogenloos te werk gaan en zo de weg plaveien voor het 'reguliere' leger.

Het is deze groep die EA naar eigen zeggen wil eren met de nieuwe Medal of Honor, en die de inspiratie vormde voor een hoogwaardig schietspel. De nieuwe Medal of Honor is een game ter lering en vermaak zou je bijna kunnen zeggen.



MOEILIJKE KLUS

Vermakelijk wordt Medal of Honor zeker, zoveel kan ik wel al zeggen, maar dat is voor EA niet genoeg. De komende maanden presenteren zich namelijk nog twee giganten in het shooter-genre.



Die gasten dragen allemaal baarden omdat ze daarmee willen symboliseren dat ze altijd stand houden; ze scheren zich nooit weg...

Deze maand is het de beurt aan Halo: Reach (zie pag 70/71 van deze PU) en in november dient Call of Duty: Black Ops zich aan.

Eerlijk is eerlijk: voor Medal of Honor dat volgende maand verschijnt, wordt het een moeilijke klus, misschien wel een mission impossible. Een Tier 1 Operator opdracht waardig.

EA schuift vast en zeker een miljoen doosjes MoH over de toonbank straks als de game uit is, maar men wil meer, veel meer. EA wil rehabilitatie, een reboot van de serie. Medal of Honor moet weer meedoen met de top binnen het genre.

Juist daarom zijn twee studio's ingeschakeld: DICE voor de multiplayer en EA Los Angeles voor de singleplayer. Over die eerste is al behoorlijk veel geschreven, uiteraard naar aanleiding van de bètatest, maar over de singleplayer is nog maar mondjesmaat informatie vrijgegeven en daarom was ik erg blij daar eindelijk meer van te zien en ook zelf de controller ter hand te kunnen nemen.

ALS EEN MACHINE

We beginnen met de 'Dorothy Is A Bitch' missie, een missie die al meteen na de bekendmaking van Medal of Honor werd geopenbaard maar nooit in zijn geheel werd onthuld. Nu dus wel.

De missie begint met een geit. Een liggende geit wel te verstaan want we hebben ons verscholen tussen het gras terwijl Taliban strijders in het holst van de nacht bezig zijn met duistere zaakjes die we moeten verijdelen.

Het is wachten, wachten, nog even wachten en pas tot actie overgaan als de leider van het groepje dat aangeeft. Voor me zie ik hoe uiteindelijk een teammaat een vijand op de uitkijk van achter besluipt en zonder blikken of blozen wurgt. Al sluipend vervolgen we onze weg om uiteindelijk een drietal vijanden te spotten. Iedereen neemt er een in het vizier, en op het juiste moment haalt de groep - als een machine - de trekker over.

De scène doet direct denken aan de sneeuwscène uit Modern Warfare 2 en die vergelijking zal nog wel vaker gemaakt worden, want natuurlijk speelt EA kwistig leentjebuur bij CoD, net zoals de eerste CoD games duidelijk leentjebuur speelden bij MoH.

Maar goed, we vervolgen onze nachtelijke missie door de Shahikot Vallei over smalle bergpaadjes, door beekjes en langs struiken. Geen run & gun gameplay, maar voorzichtigheid is geboden.

"Do we waste him?", vraagt een van mijn kameraden. Nee, dus. We besluiten de Talibanstrijder te volgen om te kijken waar hij ons naartoe leidt.

MAZZELTJE

Op onze weg naar een anti-aircraft installatie die onschadelijk gemaakt moet worden, ruimen we nog een handjevol vijanden uit de weg. Steeds zagen de arme (nou ja, arme...) zielen het niet aankomen. Het ene moment warmen ze zich nog aan een kampvuurtje bij de ingang van een grot, het

MEDAL OF HONOR WINNEN?

Als je goed hebt opgelet, vind je in deze PU een Medal of Honor Mission Briefing. Deze is door EA bijgevoegd en geeft je wat meer inzicht in de achtergrond van de serie en de samenwerking met verschillende professionals.

Voor jullie waarschijnlijk het belangrijkste: we geven een stapel Medal of Honor exemplaren weg. Dus voor het hoe en waarom rond deze smakelijke prijsvraag dien je die Mission Briefing even heel goed door te lezen.

F HONOR

JAN LAAT Z'N BAARD STAAN



Het lulletje van de eenheid kreeg natuurlijk weer "een zeer speciaal ingekort toestel (top secret)" toegewezen.

volgende moment worden ze door ons volgepompt met lood. Ze hadden geen schijn van kans.
Als de luchtafweerinstallatie is vernietigd, slaat de vlam in de pan. De explosie heeft nabijgelegen Talibanstrijders gealarmeerd. Maar door de duisternis en het onherbergzame gebied is het moeilijk te spotten waar de vijand vandaan komt. De nachtkijker komt uitermate goed van pas en ook deze stroom vijanden legt redelijk vlot het loodje.
We vervolgen onze klim langs steeds nauwer wordende paadjes en spotten in de verte een konvooi met trucks. Een mazzeltje dat we niet kunnen laten lopen. We vragen om luchtsteun en houden met lasersight de trucks in het vizier. Niet veel later volgt een hels bombardement en is er van de trucks weinig meer over.
Als resultaat komen nu van onder allerlei rotsen en boomstronken vijanden tevoorschijn die gillend en schietend op ons af rennen. De kogels fluiten ons om de oren. Het is rennen, bukken, schieten en in beweging blijven. Vooral in beweging blijven.
We stuiten op een paar huisjes, schieten de laatste vijanden neer, stormen naar binnen en KLAP! Ik krijg een dreun van een verdekt opgestelde Afghaan die zich naar me toe keert terwijl ik op de grond lig, woedend wenst hij mij de meest vreselijke dingen toe en richt z'n geweer op mij om me voorgoed het zwijgen op te leggen.



Da's dom zeg. Willen die Talibanstrijders zich vermommen als Amerikaanse commando's, nemen ze hun gebedskleedjes mee!



Op dat moment doorzeeft een van mijn teammaten de Afghaan, word ik op de been geholpen en is de missie afgelopen.

GUNFIGHTER

De tweede missie, genaamd 'Gunfighter', is de Apache/helikopter missie die iedere journalist achter gesloten deuren op Gamescom kon spelen. Het is dezelfde missie die Mike Shinoda toonde tijdens de Sony PlayStation persconferentie in Keulen, alleen nu veel langer.
De besturing is even wennen aangezien je geen controle hebt over het vliegen zelf. Dat doet feitelijk je computergestuurde collega, jij bent de gunner. Het is een variatie op het bekende voertuig-on-rails principe zoals in veel shooters omdat je niet voortdurend in een rechte lijn naar voren gaat, maar heen en weer zweeft, alsook cirkelbewegingen maakt. Logisch, aangezien we een aantal dorpjes en bergkampen gaan bestoken waar RPG's en illegale wapens zijn opgeslagen.
Het is knallen, knallen en nog eens knallen wat de klok slaat maar de lol is er niet minder om. Het is vooral zaak om de raketten zo snel mogelijk richting RPG gunners op daken af te vuren, want een paar vijandelijke raketten in je staart en je gaat genadeloos neer.
Niet dat er heel veel tijd is om uitvoerig bij stil te staan tijdens het spelen, maar het uitgestrekte gebergte is prachtig (na)gemaakt. Je hebt echt het gevoel in een oorlogsfilm beland te zijn. Erg fraai om te zien zijn ook de mannetjes die door de explosies van je raketten tegen muren worden gesmeten of door de lucht slingeren als speelgoedpoppetjes.
De knal-maar-raak actie wordt onderbroken »

MULTIPLAYER TWEAKS

Tijdens mijn hands-on sessie met de drie singleplayer levels schoot ik Patrick Liu, producer multiplayer bij DICE ook nog even aan. Ik vroeg hem naar de multiplayer bèta en dan met name de feedback die men gekregen heeft van spelers en pers.
Liu: "We hebben heel veel feedback gekregen van spelers en enorm veel zaken aangepast en getweaked. Als we je nu de multiplayer zouden laten spelen, zou je direct de veranderingen bemerken. We zijn op dit moment nog steeds aan het tweaken en balanceren, en ik weet zeker dat we de fans niet gaan teleurstellen!"




Zo werd Ed op vakantie in Frankrijk ook bijna aangevallen toen ie met twee stokbroodjes in z'n rugzak terug naar de camping rende.


In Afghanistan zijn zelfs de bergen gesluierd.

BAARDEN VOOR HET GOEDE DOEL

Het complete team achter Medal of Honor loopt inmiddels met baarden rond op kantoor. Niet om zich te willen verplaatsen in de Tier 1 Operators maar als een combinatie van bijgeloof en een weddenschap. Pas op het moment dat de game af is en wordt verscheept, mag iedereen z'n baard eraf scheren. En geen dag eerder. Doen medewerkers dat wel, dan moeten ze een kleine boete betalen. Bovendien stort een groot aantal EA medewerkers iedere dag een dollar voor ieder teamlid dat zijn baard weer 24 uur langer heeft laten staan.
Het geld dat opgehaald wordt, gaat uiteindelijk naar een goed doel. Op de foto kun je duidelijk zien dat executive producer Greg Goodrich al wat langer zijn baard heeft laten staan dan Patrick Liu, producer multiplayer.



» door het afstruinen van grotten met behulp van een zwart-wit camera. Ik dien te wachten met schieten totdat ik daadwerkelijk zie dat de vijand op de grond bezig is met het in elkaar sleutelen van afweergeschut alvorens ik via de satellietachtige beelden de vijand bestook met alles wat ik heb. Opnieuw is de link naar Call of Duty overduidelijk, maar fok het; het is fun en de adrenaline giert door mijn lijf. Ik maak nog een rondje langs een bergkam, leg ook het laatste kamp in de as maar ook deze missie wordt afgebroken omdat ik anders dingen te zien krijg die niemand nog mag weten...



SPOTTER IS DE MAN

EA heeft het beste voor het laatst bewaard: namelijk een sluipschuttersmissie. En eentje die je nog niet eerder hebt gespeeld of gezien in games. EA gaat hier echt all the way en positioneert je liggend naast een spotter, uitkijkend over de Sheika vallei. De spotter is niemand minder dan de iconische baardmans die op de hoes van de game prijkt en het is erg grappig om hem nu in 'levende lijve' naast je te zien liggen.
Greg Goodrich, executive producer van Medal of Honor: "De spotter is de belangrijkste man in het veld tijdens sluipschuttermissies. Hij is het meest ervaren van iedereen en loodst de schutter naast hem naar de doelen. Zonder spotter is de schutter nergens."
PU-lezers die de (overigens behoorlijk middelmatige) film Shooter met Mark Wahlberg hebben gezien, zullen zich vast nog wel de openingsscène herinneren waarin Mark samen met een collega sluipschutter een soortgelijke taakverdeling kent. Goodrich: "Je adem inhouden om een steady shot te krijgen is een fabeltje dat door de meeste schietspellen is bedacht om het de speler makkelijk te maken. In werkelijkheid, zo vertelden de Tier 1's waarmee we samenwerkten ons, gaat je hart dan juist nadrukkelijker kloppen dus na een seconde of vier gaat je vizier juist op en neer bouncen. Het is dus zaak om precies tussen het moment dat je inademt en weer uitademt, te richten en te schieten. Wacht je te lang dan gaat het fout."
Het klopt, althans in Medal of Honor. Spelers zullen dus echt even andere shooters los moeten laten. Nu is het een nuanceverschil dat veel spelers waarschijnlijk niet eens zullen bemerken, maar toch; het zijn juist dit soort kleine details die de game glans geven.


Die Taliban zijn een trots volk. Deze gast was dan ook behoorlijk pissig omdat een Amerikaan hem 'pooier' had genoemd vanwege het bezit van zes geiten.


Het Afghaanse bergdorpje Kizz-Yerass-Goodbi werd compleet van de kaart geveegd.


De bekende hoofdpijnboom.


Aanslag met een heeeel klein bermbommetje.

TEVREDEN

Terwijl spotter Baardmans mij naar de juiste doelen leidt, dien ik in te zoomen en zo vlot mogelijk naar het volgende doel te gaan, afgaande op zijn instructies. De spotter is in dit bewuste level nodig omdat we met een van de verst reikende sluipschuttergeweren ter wereld bezig zijn. Dat komt vooral mooi tot zijn recht in het geluid. Tussen het geluid van het overhalen van de trekker en het geluid van de impact van de kogel zit ongeveer een seconde. Ik voel me bijna schuldig om het te zeggen, maar het voelde en oogde zo cool om te zien.

Na een stuk of wat vijanden op deze sublieme wijze te hebben neergehaald, hoor ik in de verte een explosie. 'We zijn ontdekt', sist spotter Baardmans.

Goodrich: "Dat is ook iets wat we hebben geleerd van onze gesprekken met Tier 1 Operators. Sluipschutters plaatsen altijd lager in de omgeving claymore mines. Wanneer vijanden te dichtbij komen, raken die de boobytrap en weet de sluipschutter dat het tijd wordt om zijn boeltje te pakken en er vandoor te gaan."

En zo gebeurt het ook. Maar niet voordat ik met mijn handwapen nog snel een paar aanstormende Talibanstrijders van een extra lichaamsopening heb voorzien.

"HET IS FUN EN DE ADRENALINE GIERT DOOR MIJN LIJF."

Dan zet Greg de debug uit, strijkt nog eens door zijn baard en schudt me de hand. Tevreden verlaat ik de demonstratieruimte.



VERWACHTING

Medal of Honor is terug, zoveel is duidelijk. De diversiteit en de intensiteit van de singleplayer missies hebben me dat gevoel absoluut gegeven. Het spel mag dan niet altijd even origineel uit de hoek komen, de nadruk op de Tier 1 Operators voor de verhaalgedreven campagne maakt dat het spel zich toch onderscheidt van het doordenderende, oorverdovende spektakel van Call of Duty. En met de belofte dat de multiplayer flink onder handen is genomen, kan dit alleen maar een waardige comeback van de serie betekenen.

+ Tier 1 Operator missies lekker sneaky.
+ Veel diversiteit in de missies.
+ Ubervette sniper missie(s).
- Lengte singleplayer campagne?


JAN

MEDAL OF HONOR
PC / PS3 / XBOX 360
EA LA / DICE / ELECTRONIC ARTS
15 OKTOBER 2010

POWERSPY

- De Gamescom is weer achter de rug en dat hebben we geweten.
- Zo bleek Maarten's auto in de nacht voor het vertrek naar Keulen opeens uitgerust met airconditioning. Gratis gemonteerd door een aantal autokrakers die het zijruitje hadden ingeslagen om de radio eruit te halen.
- Het feit dat Maarten de rit naar Keulen nu moest afleggen in een wagen met een dichtgeplakt en dus tochtend ruitje, was nog niet zo erg. Het werd minder toen Wouter dacht dat hij nu de muzikale begeleiding moest verzorgen en de hele reis Noord-Groningse liederen zong.
- Dan horen we de man nog bijna liever bezig op het toilet.
- JJ was de enige die niet met de wagen ging. Hij pakte de hoge snelheidstrein naar Keulen.
- Vreemd genoeg bleek een ticket eerste klasse goedkoper dan een kaartje voor de tweede.
- Nu snapt de Powerspy waarom de NS jaar in jaar uit verlies leidt.
- Dat te veel gamen toch aan de hersencellen gaat knagen, bleek toen de PU een hotel ging boeken in Keulen. Er bleken namelijk twee soorten Keulens te zijn op de boekingssite.
- En je voelt hem al aankomen, de PU-redactie koos het verkeerde Keulen. Een voorstadje zo'n 40 kilometer buiten de stad. En iedereen die wel eens in een voorstadje waar ook ter wereld is geweest, weet hoe gezellig die voorstadjes zijn...
- Gelukkig was er wel een benzinepomp die bier verkocht. Dat hebben we in Nederland dan weer niet.
- De EA persconferentie was dit jaar retestrak. Geen oeverloos gelul over hoe goed ze zijn maar gewoon alle games achter elkaar.
- Jammer wel dat ze het geluid zo hard hadden gezet dat we het letterlijk in Keulen hoorden donderen.
- Dieptepunt bij EA was een journalist die juichend opsprong begon te gillen toen aangekondigd werd dat Mass Effect 2 ook naar de PS3 kwam.
- Of zou die door Sony betaald zijn?

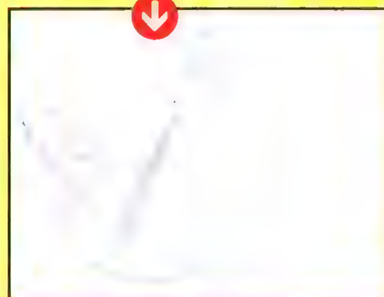
Wii-ACCESSOIRES: HEUS NIET ALLEMAAL CRAP

Er zijn al heel veel accessoires voor de Wii uitgebracht, maar de meeste zijn crap. Geloof je ons niet? Wil je voorbeelden van crap? Natuurlijk wil je voorbeelden van crap. Daar koop je de PU voor.

Nee, het is niet wat het lijkt. Dit zijn niet die dingen die je moeder in haar nachtkastje heeft liggen. Dit zijn muziekinstrumenten. Of tenminste, dat moet je tegen jezelf zeggen, als je zo'n ding op je Wii-afstandsbediening hebt geklikt en ermee gaat staan bewegen voor de tv die Wii Music in beeld brengt. Tip: doe dit niet op je eerste date om te laten zien hoe cool je bent.



Een Zwitsers zakmes! Dat was de eerste gedachte die ons trof bij het zien van dit plaatje. Maar helaas, het is een kookset. Terwijl een Zwitsers mes juist zo goed van pas zou komen bij het doorsnijden van je eigen keel wegens teleurstelling in de mensheid die dit soort wanproducten voortbrengt.



Mocht het doorsnijden van je keel vanwege de buigzaamheid van het plastic slechts half gelukt zijn, dan is het te hopen dat er iemand in de buurt is met deze handige eerstehulpset voor de Wii. Het linker accessoire kan worden gebruikt om je frisse wind toe te waaien, terwijl aan het rechter een plastic naald zit om je wond mee te hechten.



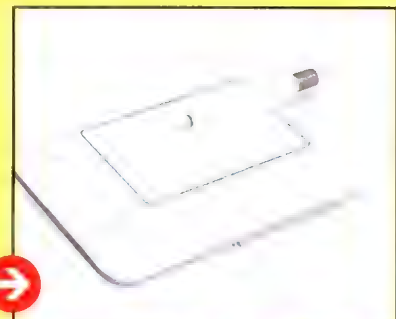
Wie na het zien van deze plaatjes concludeert dat alle accessoires voor de Wii volledig overbodige crap zijn, trekt een voor de hand liggende conclusie die echter toch niet helemaal correct is.
Denk bijvoorbeeld ook eens aan de Wii MotionPlus en het Wii Balance Board. Wat je ook van die dingen vindt, ze zijn in elk geval gebaseerd op een nieuw soort technologie die daadwerkelijk de besturingsmogelijkheden uitbreidt.
En mocht je denken dat alleen Nintendo zelf toffe, echt werkende accessoires voor de Wii kan maken: ook dat is niet het geval.
We zijn namelijk behoorlijk onder de indruk van uDraw, een tekentablet-accessoire dat onlangs door THQ werd aangekondigd voor de Wii.

Dit ding werkt precies zoals je zou verwachten. Je tekent met de pen op het tablet en ziet de lijnen op tv verschijnen, bijvoorbeeld in het bijgeleverde programma uDraw Studio.
Tegelijk met dit accessoire worden ook twee stuks software gelanceerd: Pictionary en Dood's Big Adventure.



Pictionary is de digitale variant van dat gelijknamige bordspel, terwijl Dood's Big Adventure een variant op THQ's eerder verschenen Drawn to Life lijkt te worden. Een platformspel waarin je moet tekenen, dus.

uDraw is natuurlijk niet voor iedereen, maar THQ verdient hoe dan ook een pluim omdat ze als eerste third party een accessoire hebben geleverd die zich met het spul van Nintendo kan meten, en dingen als het Wii Wheel en Wii Zapper zelfs ruimschoots overtreft.
We zouden een diepe buiging voor Nintendo maken als ze zo sportief zouden zijn dit nobele initiatief van THQ te ondersteunen met hun - zeer geschikte - first party titels als Mario Paint, Art Academy en - hell yeah! - Kirby: Canvas Curse.







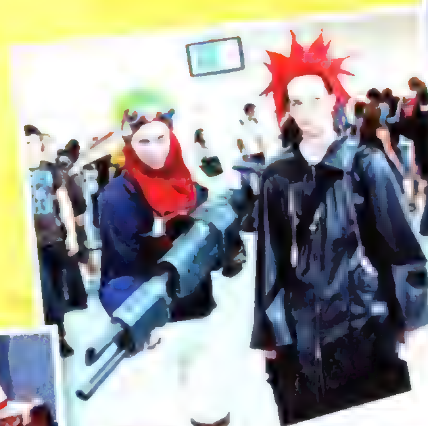
LAAT KINECT MET RUST!

JJ

Nee, dat bedoel ik niet letterlijk. Je mag hem straks in november namelijk best gaan halen. Wie ben ik om je tegen te houden...
Nee, ik bedoel deze kop figuurlijk. De media, en dan met name de hardcore game-journalisten, moeten echt effe dimmen als het gaat om de Kinect.
Kritisch zijn is prima, maar men slaat nu door. Het begint nu op een ware heksenjacht te lijken. Een heksenjacht die me doet denken aan de Dreamcast, die we als pers met z'n allen ook naar de klote hebben geschreven door maar te blijven roepen dat Sega nooit van de PS2 en de Xbox kon winnen.
En als je iets maar vaak genoeg leest en hoort gaat iedereen het nog geloven ook.
Het ding is dat ik hier niet beweer dat ik gillend gek word van de Kinect. De games die er nu voor uitkomen trek ik niet echt en qua functionaliteit en mogelijkheden had ik meer verwacht.
Maar Microsoft heeft ook aangegeven dat ze niet voor 'mij' gaan. Ze gaan voor de casual gamer. Dus wat heeft zeiken over die games in dat geval voor zin? Daarnaast is de mening over Kinect bij het overgrote gedeelte van de media gebaseerd op spelervaringen op gamebeurzen als de E3 en Gamescom. En zoals ik zelf heb ervaren in Keulen, werkt Kinect niet bepaald optimaal als het te druk is in de omgeving en er te veel omgevingslawaai is. Dan gaan er dingen fout. Wat dan weer als 'keihard falen' de wereld in geslingerd wordt.
En als een product een paar klappen krijgt, dan wordt het in het huidige Twitter-tijdperk ook meteen een soort stoomwals. Het ene na het andere negatieve bericht over de Kinect borrelt nu op uit de riolen van het internet. En vrijwel allemaal pure, ongefundeerde bogus.
Er zou een slechtere camera geleverd worden, je kunt niet zittend spelen, etc.
De Kinect wordt daarmee, net als de Dreamcast, het lachertje van de industrie. Terwijl de mensen die het hardste klagen het minste ervan hebben gezien.
En dat laatste irriteert me enorm. Waarom nu al roepen dat iets kut is, als je er nauwelijks mee gespeeld hebt, tenminste niet in een omgeving waar ie voor bedoeld is? Wacht nog even met dat eindoordeel.
Als de Kinect na de release en uitgebreid testen nog steeds niet werkt, dan is er nog genoeg tijd om de boel neer te sabelen. Maar nu al?
Of willen we nog een keer de fout maken die we bij de Wii maakten toen we deze nieuwe hardware van Nintendo bij de eerste presentatie op de E3 hard uitlachten. En ja, ik deed dat ook...

DUITS VERKLEEDPARTIJTJE

Ondanks de immense drukte op de Gamescom in Keulen vielen ze meteen op: de vele verklede Duitsers die er rondliepen. Blijkbaar 'schamen' onze jonge Oosterburen zich een stuk minder om als Mario of Ryu rond te lopen op een game-event. En die gezonde dosis lef kunnen wij wel waarderen. Vandaar dit eresaluut aan iedereen die schijt heeft aan wat de meerderheid van al die stoere gamers denkt.













'WE VERKOPEN GEWOON MEDAL OF HONOR OF ER MOET EEN ECHTE BOYCOT KOMEN.'

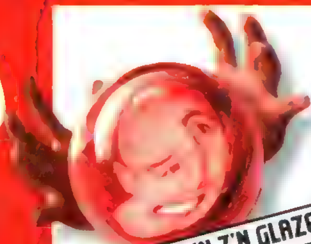
Eigenaar gameshop in Engeland toont aan dat winkeliers zoals altijd weer enorm veel principes hebben als het aankomt op het boycotten van 'foute' games.

POWERSPY

- De Sony-persconferentie voorafgaand aan Gamescom begon niet helemaal op tijd.
- Hoe ze het flikten weet de Powerspy nog steeds niet, maar door geharrewar met lijsten, moesten de journalisten dik een uur buiten in de rij blijven staan.
- Waarop een gast zijn laptop pakte, daarop de magische woorden ´let us in for Kratos sake´ tikte en die laptop boven zijn hoofd aan het Sony-personeel toonde.
- Toen de man uiteindelijk vlakbij de ingang kwam, haalde hij zijn laptop opeens weg.
- Reden, de ingang werd bewaakt door twee types 'ongestelde gorilla's zonder gevoel voor humor'.
- Sony bobo Kaz Hirai hoefde overigens niet in de rij te staan. Jammer, want dat had het lange wachten toch wel enigszins vergoed. Kaz Hirai die keer op keer tegen de bouncer zegt dat hij er in moet omdat hij de baas van Sony is. "Natuurlijk mijnheer, en ik ben Bill Gates".
- Warren Spector op Gamescom: "Ik wil een tweede deel maken van Epic Mickey."
- Powerspy: "Ik wil dat je eerst die eerste game afmaakt."
- Iedereen weet dat we bij de PU erg van mooie goodies houden. Figurines, mooie tassen, boekwerkjes, dat soort werk.
- Op Gamescom kregen we een van de vetste goodies ooit: een grote zwarte massieve kraai in de vorm van een fles.
- De kraai was niet alleen erg fraai, maar ook behoorlijk zwaar. Waarop alle PU-mannen die de kraai mochten ontvangen de fles tot het eind van de dag bij de booth van 2K lieten staan.
- Op Jan na, die nam hem meteen mee, waardoor de arme man de hele dag met dat loodzware ding heeft lopen sjouwen.
- En als je weet dat Jan 37 afspraken in twee dagen had, dan word je daar niet blij van.
- Maar het houdt je wel in vorm, natuurlijk. Beter dan die fitnessdingen voor Kinect, Wii en Move.

POWERSPY

- De Kinect kwam niet helemaal goed uit de verf op Gamescom vanwege te veel mensen op de achtergrond en te veel omgevingslawaai. Ook waren er te weinig hardcore titels speelbaar.
- En toch meldde Microsoft trots dat de core gamer heel erg happy met de Kinect gaat worden.
- Als ze hem gratis krijgen misschien...
- Gevalletje 'iets te ver vooruitkijken': Yamauchi liet zich in Keulen ontvallen dat de karts die nu in GT5 zitten eigenlijk voor GT6 waren bedoeld.
- Waarom gaat die man nu al praten over een spel dat na 234 keer uitstel in 2126 zal uitkomen? Dan is de helft van de redactie over de vijftig!
- Gevalletje zeiken: in GT5 zit een stukje track waarin je door het oude Italiaanse stadje Siena rijdt. Om precies te zijn, het plein waar de Palio (de beruchte paardenrace) jaarlijks plaatsvindt: de Piazzo del Campo.
- De organisatoren van de race zijn nu pissed off omdat ze niet blij zijn met de overal op het plein hangende vlaggetjes van de wijken die meedoen aan de race.
- De Powerspy wil allerlei dingen zeggen over de gasten die dit soort mierengeneuk bezigen, maar hij heeft geen zin morgen een dooie rat in zijn pizza te vinden.
- Yamauchi lijkt echter gevoelig te zijn voor de kritiek en overweegt de vlaggen er uit te halen.
- Nooit geweten dat ze pizza en pasta eten in Japan.
- Over Italianen gesproken... de Italiaanse gemeenschap in de VS voelt zich op zijn pik getrapt door de game Mafia II en dan met name door de manier waarop de Italianen in het spel worden afgebeeld.
- Hallo, het is een Mafia-game. Hoe moet 2K Games die gasten anders in beeld brengen? Als een stel cultuurbewuste, volstrekt vredelievende, uiterst sociaal bewogen baardapen met sandalen? Niemand betwist toch het feit dat het een criminele bende is?
- En nu durft de Powerspy dus alsnog geen pizza te bestellen.



KOJIMA'S NIEUWE GAME

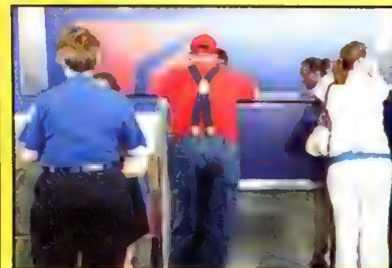


Hideo Kojima heeft aangegeven iets nieuws te gaan aankondigen op de Tokyo Game Show. Het zal naar verluid geen nieuwe Metal Gear zijn en ook Zone of The Enders zal het niet gaan worden. Wat het wel wordt, blijft een beetje een mysterie. Wel is het zo dat de beste man het project is gestart samen met een andere bekende ontwikkelaar. Namelijk niemand minder dan Suda 51.

De glazen bol heeft overigens wel iets laten zien van waar de game mogelijk overgaat. Namelijk Kojima's oude liefde en de game die hem op de kaart zette. Juist, we bedoelen Snatcher. En om heel eerlijk te zijn: we kunnen we niet wachten. Meer nieuws dus op de Tokyo Game Show en een release rond 2012 / 2013.

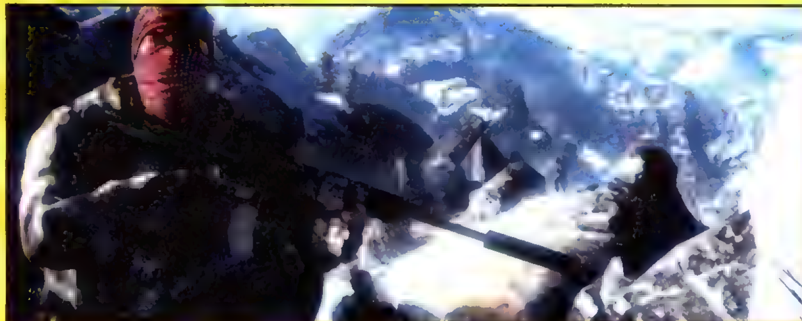
HIJ... BESTAAT ECHT

Jurjen kon het bijna niet geloven. Jarenlang speelde hij met Mario wetende dat het een digitaal personage was en dat ie zo'n toffe relaxte gast nooit in het echt zou kunnen tegenkomen. Tot de beste kerel (Mario, bedoelen we) onlangs werd gespot op het vliegveld van New York, JFK. Ik bedoel...het zal toch niet waar zijn...



BRITSE MINISTER DIGT MEDAL OF HONOR NIET

De Britse secretary of State for Defence, Liam Fox, trekt de nieuwe Medal of Honor niet helemaal. Hij vindt het vooral schandalig dat je in de multiplayer als Taliban kunt spelen. En dat is niet kies, aangezien zijn boys op dit moment hun ass riskeren in Afghanistan.



Hebben we hier te maken met het zoveelste stukje overspannen gebral van een politicus die zelf nooit games speelt of zit er een kern van waarheid in?



JJ: Moet ik hier nu weer op reageren? Ik ben hier namelijk wel klaar mee. Ten eerste de timing: De multiplayer bèta is al maanden geleden afgelopen. Waarom reageert ie nu pas? De beste man heeft zeker weer iets langs horen vliegen... Daarnaast, je knalt geen Britten af in de game, maar Amerikanen. En Amerikanen vechten ook mee in Mexico, in de drugsoorlog. Maar games over Mexicanen leveren nooit problemen op. En hier wordt het eng, want de issue is niet zo zeer dat oorlog foei en bah is, maar dat spelen als Taliban niet door de beugel kan. Dus Taliban knallen kan, maar Taliban laten knallen niet. En dat is precies waarom veel moslims nu zo'n hekel aan het Westen hebben. Die arrogantie. Ik vind het eigenlijk wel een keer zo netjes die je niet alleen Amerikaan of Brit kan spelen, maar ook Taliban. En wie weet kunnen we dan, als de Taliban er mee instemt, de oorlog helemaal online uitvechten. Scheelt een hoop doden en een hoop geld.



Jurjen: Voor zover ik het heb begrepen, roept Liam Fox niet op tot een verbod op de game, maar maant hij retailers in Engeland om het spel niet te verkopen. Daar lijkt me op zich niet zoveel mee mis. De retailers mogen sowieso zelf beslissen wat ze wel of niet verkopen, en als ze daar de mening van Fox in mee willen nemen, is dat ook hun goed recht. Net als het het goed recht van EA is om de Taliban een speelbare partij te maken in Medal of Honor. Eigenlijk is het ook niet meer dan logisch, gezien de omstandigheden in Afghanistan. En ook al ga ik Medal of Honor waarschijnlijk zelf niet spelen, het idee om eens met de mannen van de Taliban te spelen spreekt me eigenlijk wel aan.

De ondemocratische principes waar de Taliban voor strijd vind ik verfoeilijk, maar tegelijk is dat nou juist een reden om die tulbanden in het spel op te nemen. Laat mensen zelf kiezen wat ze wel of niet leuk of interessant vinden. En laat Liam Fox lekker roepen wat hij ervan vindt. Voorlopig valt een spel als Medal of Honor inclusief alle content nog onder de vrijheid van meningsuiting, en ik zie politici niet snel met rationele argumenten aankomen om dit bij wet te wijzigen.



EEN CONTROLLER KAN DUS OOK TE GOED ZIJN

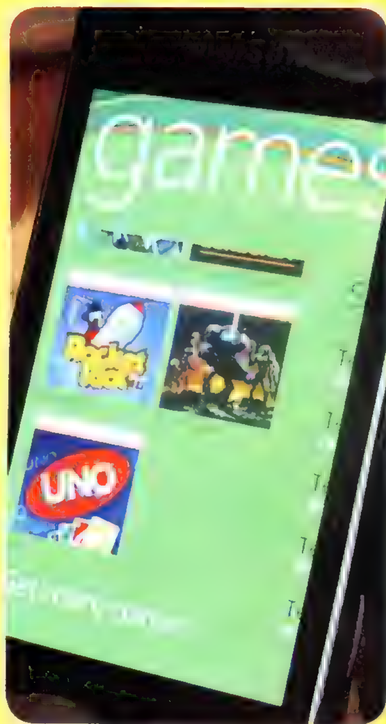
Brengt controllerproducent Razer eens een ijzersterke controller uit, is het weer niet goed. Pro Gamers hebben de 'Onza' namelijk in de ban gedaan omdat ie 'te goed' is. De crux zit hem in de twee extra programmeerbare buttons die de controller bevat en waar je bijvoorbeeld 'rapid fire' onder kunt zetten. Daarmee heb je voordeel boven iemand die dat met een druk op een aantal knoppen moet 'aanzetten'. En daar hebben ze natuurlijk wel een punt mee. Nou ja, mocht je online zuigen in shooters, dan weet je in elk geval wat je moet halen.





WINDOWS PHONE 7

Jaren geleden hoorden we Bill Gates tijdens een E3-presentatie uitleggen waar het naartoe ging met Xbox Live en eventuele toepassingen op mobiele telefoons. Daarna werd het angstvallig stil rondom dit punt maar nu is het dan eindelijk zover.
De eerste smartphones met Windows Phone 7 zullen Xbox Live-integratie kennen, aangevuld met mobiele uitbreidingen van bestaande Xbox 360 titels. Een voorbeeld is Crackdown 2: Project Sunburst; een mobiele versie met andere gameplay, maar hetzelfde decor.
Halo: Waypoint op Windows Phone 7 is een applicatie waarin gebruikers video's kunnen bekijken, Halo-achievements en -updates kunnen checken, en met andere spelers kunnen communiceren.
Volgens Microsoft komen er rond de release van de Windows Phone 7 - later dit jaar - vijftig games voor uit, waarbij je vooral moet denken aan 'kleine' spelletjes als Bejeweled en Uno.



MICROSOFT TOONT WEER LIEFDE VOOR DE PC

Na lange tijd de PC volledig links hebben laten liggen, op het schandalige af, toonde Microsoft op de Gamescom in Keulen eindelijk weer een beetje love voor de PC.

Geïnspireerd op haar eigen Flight Simulator-serie komt Microsoft in de nabije toekomst met **Microsoft Flight**; een spirituele voortzetting van de Microsoft Flight Simulator franchise.
Daarnaast kreeg een andere ter ziele gedragen serie nieuw leven ingeblazen. We hebben het natuurlijk over **Age of Empires Online**.
Het spel wordt ontwikkeld door oud-Age of Empires ontwikkelaars die zich hebben verenigd onder de vlag van een nieuwe studio genaamd Robot Entertainment.
De real-time strategie wordt aangevuld met een aantal sociale, facebook-achtige elementen, kent een stripboekachtig uiterlijk en laat spelers online een florerende stad bouwen die voortdurend door-



evolueert, zelfs als de consument niet speelt. Gebruikers kunnen alleen of met vrienden opdrachten voltooien, oorlogen uitvechten en avonturen beleven.
Om het goede nieuws voor PC-gamers compleet te maken, werd ook de releasedatum van **Fable III** voor de PC aangekondigd.
Even werd gevreesd dat de PC versie op de lange baan geschoven zou worden, maar niets is minder waar. De actie-RPG voor Windows verschijnt rond Kerst, twee maandjes na de Xbox 360-versie.

POWERSPY

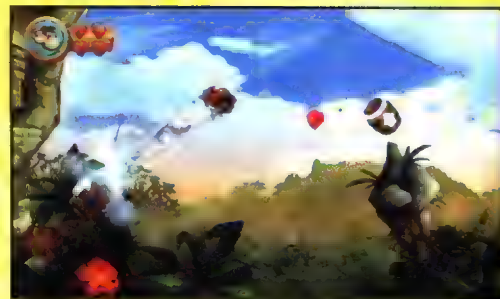
- Op de vier publieksdagen van de Gamescom kwamen uiteindelijk 254.00 mensen af. Dat is bijna 63.000 per dag.
- De hallen van de Kolner Messe hadden daardoor de aanblik van de Drie Dwaze Dagen in de Bijenkorf.
- En als je die Drie Dwaze Dagen nooit hebt mogen aanschouwen... wees blij, dan is je een trauma bespaard gebleven.
- Een van de hardnekkigste geruchten die de ronde deed op de Gamescom was dat Gearbox aan Duke Nukem Forever werkt.
- Inzake de Dukester wil de Powerspy zich echter niet meer laten verblijden door nieuwtjes. -- Zijn overgrootvader werd al met Forever geconfronteerd en die heeft de game ook nooit mogen aanschouwen.
- Er schijnt een Playboy-game aan te komen. De Powerspy begrijpt totaal niet waarom. Want wie zit er in een tijdperk dat een kleuter moeiteloos de hardste porno op het World Wide Web kan vinden, nog te wachten op een game waar je een paar polygonen tepels en wie weet een toefje spleet ziet?
- Gevalletje 'te veel vrije tijd'. Een Amerikaan probeert in de multiplayer van Modern Warfare 2 level 70 te halen zonder zelf ook maar één kill te maken.
- Nee, de gast is geen overtuigd pacifist, hij had gewoon even niks te doen.
- De punten om up te levellen behaalt hij door kogels en granaten te blokkeren met zijn schild en gewoon mee te liften op de winst die zijn team haalt in Capture the Flag.
- De Amerikaan verwacht er zo'n twee maanden over te doen.
- Iets zegt de Powerspy dat deze gast geen vriendin heeft.
- A.P.B., de MMO van de maker van de allereerste GTA, David Jones, heeft in totaal 130.000 leden gehad. En dat bleek te weinig om zijn bedrijf Realtime Studios in leven te houden.
- Even ter vergelijking, wereldwijd zijn er momenteel nog maar 130.000 gamers die geen World of WarCraft spelen...

POWERSPY

- En toen bleek Halo: Reach opeens gelekt te zijn via de website van een aantal hackers.
- Microsoft waarschuwde iedereen die gebruikte maakte van dat lek, dat ze een probleem zouden krijgen en permanent van de servers geband zouden worden.
- Hoe ze de 'schuldigen' wilden opsporen, vertelde de geheime politie van Microsoft niet. "We hebben manieren om daar achter te komen".
- Dus als er morgen onverwacht bij je aan de deur wordt gebeld...
- Een opmerkelijk filmpje dook op op Youtube, een kind van vier speelde daarin Portal en Mirror's Edge... zonder enige problemen.
- De helft van de redactie schaamt zich nu de ballen uit de broek omdat zij wel moeite hadden met - met name - Mirror's Edge.
- Doctor Who is aangekondigd voor de Wii. Precies, ga dat maar eens met een strakke bek aan de medewerker van een gameshop vragen: "Mag ik Doctor Hoe voor de Wie?".
- THQ vindt dat gamers die tweedehands games kopen een beetje cheaten.
- Nee, de volle mep vragen voor een vechtspel dat online niet helemaal lekker werkt, dat is eerlijk!
- De expansie voor World of WarCraft, the Lych King, is nu dan eindelijk uitgekomen in China.
- De Powerspy vraagt zich af hoe je straks nu weet of dat lieflijke elfje genaamd Dark Raper Extra-ordinaire XVI, een gewone huis-, tuin- en keuken-Chinees is of een geheim agent.
- Het gerucht gaat dat Brad Pitt de hoofdrol zal spelen in een Red Dead Redemption film.
- Zitten we dus straks driekwart van de tijd naar de kont van Brad Pitt boven de kont van een paard te kijken.
- Ook het gedeelte waarin hij de koeien moet leren drijven en paarden temt zal tot ongekende vreugdetaferelen leiden in de bios.
- Of is de Powerspy nu net even ietsjepietsje te sarcastisch...

JURJEN IN GESPR
EN RETRO OVER DONKEY

Donkey Kong Country Returns komt eraan! Aanstaande november ligt de game in de winkel, maar we weten er nog maar nauwelijks wat van. Daarom besloot Jurjen de mannen achter deze grootse terugkeer van DK eens aan de tand te voelen. Hij sprak niet alleen met Kensuke Tanabe van Nintendo, maar ook met Michael Kelbaugh en Bryan Walker van Retro.



JURJEN: Ik heb de game net even geprobeerd, en hij is lekker pittig hoor! Denk je niet dat ie te moeilijk is voor sommige mensen?

NINTENDO: Heb je de originelen gespeeld?

JURJEN: Allemaal!

NINTENDO: Misschien ben je het vergeten, maar die waren ook best moeilijk.

JURJEN: Da's waar.



NINTENDO: In de uiteindelijke versie kun je trouwens ook power-ups aanschaffen voor bananenmuntjes. Als je een level niet in één keer haalt en je het dus een paar keer opnieuw speelt, verzamel je vanzelf genoeg bananenmuntjes om bijvoorbeeld DK sterker te maken of een extra hart aan te schaffen. En je kunt ook een vriend te hulp roepen, omdat Donkey Kong Country voor het eerst met twee spelers tegelijk kan worden gespeeld.

JURJEN: Vertel daar eens wat meer over?

NINTENDO: We hebben vanaf het begin van de ontwikkeling een beeld voor ogen gehad van een expert-speler die samenwerkt met een beginnende speler. Bijvoorbeeld een vader die samenspeelt met zijn kind. Diddy kan op de rug van DK springen, waarna de twee als eenheid verder gaan. In die vorm kan Diddy blijven vuren met zijn peanut gun, terwijl DK kan lopen en springen. Je kunt de twee wanneer je maar wilt uit elkaar halen en weer samenvoegen. Het maakt de co-op echt uniek.

JURJEN: In de versie die ik speelde kon je de levels kiezen in een menu, maar ik neem aan dat je in het uiteindelijke spel weer over een plattegrond loopt?

RETRO: Dat is correct. We hebben prachtige plattegronden, je kunt ze roteren, inzoomen, uitzoomen. Je voortgang over die maps hoeft niet per se lineair te zijn, soms kun je ook een level overslaan of eentje verderop ontgrendelen.

JURJEN: Hoeveel levels zijn er in totaal?

RETRO: Tientallen.

NINTENDO: Nou... meer dan vijftig, kunnen we in elk geval wel toezeggen.

JURJEN: Ik begreep dat Miyamoto ook toezicht houdt op deze nieuwe game die jullie voor zijn geesteskindje maken. Nog iets specifieks wat hij heeft toegevoegd?

RETRO: Blow.

JURJEN: Blow?

RETRO: Het is wel een grappig verhaal, eigenlijk. We demonstreerden een vroege versie van het spel aan hem. En één ding wat hij heel belangrijk vond, was dat we de animaties goed voor elkaar hadden. Vanaf het begin had hij gezegd: als je de animatie niet goed krijgt, dan, tja, dan houdt het op. Dus Miyamoto testte de game, en hij probeerde steeds opnieuw een bepaalde animatie waarin DK bukt en een stukje vooruit glijdt, waardoor een stofwolkje ontstaat. Hij deed het keer op keer, hij bleef het maar doen, en ik kreeg het steeds benauwder. Zo van, wat doet hij nou? Is er iets mis mee? Uiteindelijk zei hij: het lijkt wel of hij blaast. Heb je er wel eens over gedacht om dat als spelmechaniek te gebruiken?

JURJEN: Blazen als spelmechaniek?

RETRO: Ja, wij vonden het ook een vreemd idee. Maar bij nader inzien ook best een goed idee. Dus hebben we de 'blow'-actie toegevoegd aan DK's arsenaal aan moves, en kun je die nu gebruiken om nieuwe geheimen te openbaren in het spel. Je kunt dingen doen met achtergronden, je kunt verborgen voorwerpen zichtbaar maken, je kunt deuren openen. Het opent echt tal van mogelijkheden.

NINTENDO: De levels zitten sowieso vol extra's en geheimen. Ik hoop dat spelers niet alleen maar proberen de levels zo snel mogelijk te doorlopen, maar ook op zoek gaan naar alle



EK MET NINTENDO
KONG COUNTRY RETURNS

kleine bonussen en trofeeën die we in de levels hebben verstopt.

JURJEN: Kun je zo ook weer extra levels vrijspelen?

NINTENDO: Jazeker, er zijn weer bonuslevels om vrij te spelen. Je moet op zoek gaan naar de puzzelstukjes om ze te openen. Die bonuslevels zijn trouwens erg moeilijk. Je zou ze zelfs belachelijk moeilijk kunnen noemen.

JURJEN: En kan ik in die levels dan nog wat hulp verwachten van beesten waar ik op kan rijden?

RETRO (VOORZICHTIG): Je kunt uitzien naar, eh, enkele zeer herkenbare, eh, 'elements'.

JURJEN: Zei je nu elephants? Dus Ellie de olifant is terug?

RETRO (LACHEND): Nee, nee, dat zei ik niet! Ik bedoelde herkenbare spelelementen, gewoon in het algemeen!



JURJEN: Oké dan. Dus geen Ellie? Ik wil Ellie.

RETRO: Je zult tot november moeten wachten om te zien wat er allemaal in het spel zit.

JURJEN: Dat wordt moeilijk.

RETRO: Haha, je zult niet teleurgesteld zijn. Er zitten nog veel meer dingen in de game verstopt waar we je niks over hebben verteld!



PLAYSTATION-CONTROLLER-KOFFIETAFEL

Als je de PU al een tijdje leest dan weet je dat we een zwak hebben voor mensen die thuis iets leuks in elkaar knutselen dat met games heeft te maken. En we hebben weer een mooi stukje handenarbeid op het net gevonden: een heuse PlayStation-controller-koffietafel. Gemaakt door een Australiër. We zeggen 'awesome dude!' Maar dan moet je er natuurlijk nog wel effe een PU op leggen.

MUBI KOMT NAAR
NEDERLAND



Filmfans die meer willen dan de gelikte Hollywood blockbusters zullen in hun nopjes zijn nu duidelijk is geworden dat MUBI in oktober beschikbaar komt voor de Benelux. MUBI wordt, zoals VidZone, een onderdeel van het XMB-menu en is een filmstreaming service die hoofdzakelijk buitenlandse films, independent flicks en World Cinema aanbiedt. Daarnaast zullen gebruikers zich kunnen aansluiten bij een community van filmfans om online te discussiëren en films/trailers te beoordelen.

POWERSPY

- Stukje historie. GT 5 heeft dus 800 special cars en 200 gewone. In 1987 deed Testdrive het nog met een totaal van vijf wagens.
- Een onderzoek heeft uitgewezen dat je na je werk beter niet in bus of trein met een DS of PSP kan spelen.
- De handhelds houden je hersens in actie en voorkomen daarmee dat deze grijze massa de gebeurtenissen van die dag kan verwerken. Je vergeet er dus sneller dingen door.
- Maar als je bij de PU werkt, is dit 'snelle vergeten' van de werkdag juist een groot voordeel, kan de powerspy je verklappen.
- Sony probeert een beetje gratis reclame te maken voor hun PSP. Ze gaven 33 vastzittende mijnwerkers in Chili een PSP cadeau.
- Leuk natuurlijk voor die mijnwerkers én Sony want iedereen had het er over.
- Maar zouden ze dan ook het nieuws naar buiten brengen dat de batterijen na één dag doorspelen leeg zijn?
- Dan hebben ze er niet veel aan daar beneden, als je bedenkt dat die gasten vermoedelijk tot Kerstmis vastzitten.
- Madden NFL 11 geeft je de mogelijkheid om een aantal jaar aan het roer van een footballteam te staan. Daarbij moet je dus ook aankopen doen en op rookies jagen.
- Nu worden die rookie namen in Madden zelf in elkaar gefrutseld en krijg je namen als Tremendous Johnson en Ben Lumkin (Blumkin).
- Sowieso vreemde namen, maar als je de Urban Dictionary er op loslaat wordt het wel heel erg dubbelzinnig.
- Tremendous Johnson heeft iets met je geslachtsdeel te maken en Blumkin... daar gaan we niet eens op in.
- Stel je voor dat ze dit bij FIFA ook doen en je met AZ een nieuwe Noorse speler kunt contracteren die luistert naar de naam Armin Arsvet...dan staat er toch maar mooi A.Arsvet!

BATMAN: AR

Laten we wel wezen, Batman is zonder concurrentie de superheld met de vetste content. Honderden coole comics, een paar sterke TV-series (vooral de tekenfilms) en een zestal films waarvan in ieder geval tweederde fantastisch is. Maar Wouter's favoriete uiting van Bats onpeilbare hardheid is toch wel Batman: Arkham Asylum, dat - op een klein RPG'tje van BioWare na - z'n favoriete game van 2009 was. Geen wonder dat hij op multiple nerdgasms rekende toen hij het vervolg op deze knaltitel, Arkham City, in het hoofdkwartier van Rocksteady mocht checken.



QUINCY SHARP

Je herinnert je deze knakker waarschijnlijk wel van Arkham Asylum, waarin hij nog de opzichter van het betreffende eiland was. Omdat hij de credits nam voor het tegenhouden van The Joker en iedereen hem daarom cool vond, wist hij genoeg macht te vergaren om burgemeester te worden.

CRIMINELENCOMPLEX

Rocksteady noemt hun game geen freeroamer, maar in de demo leek de stad toch aardig vrij te doorkruisen. Het verhaal zal zich echter wel op lineaire wijze ontvouwen, wat waarschijnlijk de reden is dat de ontwikkelaar Arkham City niet als sandbox game beschouwt.

Soms vergeet je je klagerige, verwende gamecriticus-aard totaal en geniet je alleen maar van al het moois wat je kant op komt.
De kots van een Belgische collega die zich na het taxiritje vanaf het vliegveld niet zo lekker voelt, bijvoorbeeld. Of de onverwacht grote hoeveelheid antwoorden van de Rocksteady crew (Hey you!) op je spervuur aan vragen. Maar vooral de beelden van een game die je zo aangrijpt dat het wachten op de release (herfst 2011) elke dag een beetje pijn zal doen.
Als je dan ook nog eens extreem vette goodies meekrijgt aan het eind van zo'n dag vol geekplezier, dan is het even meer dan fucking prima om Wouter Brugge van de Power Unlimited te zijn.



Wel handig zo'n kop. Hoef je maar de helft te kammen, en met scheren ben je ook zo klaar.

CITY OF PRISON

Quincy Sharp is burgemeester van Gotham City geworden en ziet met lede ogen aan hoe zowel Arkham Asylum als Blackgate Prison niet meer in staat zijn de enorme stroom aan criminelen binnen hun gevangenismuren te houden. De mafkees neemt harde maatregelen.
Sharp koopt een heel stuk van Gotham City op, ontruimt de boel en huurt een groep huurlingen in om al het gespuis van beide gestichten/gevangenissen naar het ontruimde deel van de stad te verplaatsen.
De gedetineerden kunnen doen wat ze willen in het nieuwe Arkham City, maar als ze proberen te ontsnappen zullen ze worden neergeschoten.
Sharp stelt de geheimzinnige Hugo Strange in als de baas van de nieuwe superfaciliteit, en het zal in de game al snel duidelijk worden dat deze psychiater er een geheime agenda op na houdt.



Oke, da's dus de laatste keer dat we voor een liftster stoppen.



Wat hij ook probeerde, niemand wilde hem Superman noemen.

RKHAM CITY



Zes maanden na de opening van Arkham City kijkt Batman vanaf een hoog gebouw neer op het criminelen complex. Hij is het nooit eens geweest met het gewaagde plan en houdt de boel wantrouwend in de gaten.

ZUINIG MET DE INFORMANT

Batman heeft vernomen dat Two-Face, een nieuwkomer in Arkham City, Catwoman heeft ontvoerd en haar publiekelijk wil executeren. Dit om te laten zien dat hij ook een topdog is, met recht op z'n eigen stukje van het outlawparadijs. Zoals jullie weten heeft Bats een nogal, ehm, wisselende relatie met Catwoman. Maar hij kan het natuurlijk niet over z'n kant laten gaan dat het in leer gehulde, spinnende vrouwke wordt afgemaakt. Dus zit hij aan het begin van de demo op een dak, cool in z'n cape gewikkeld, klaar om de held uit te hangen. Hij duikt naar beneden, landt op een minder hoog gebouw en kijkt neer op een stel criminelen die iemand van een andere factie gezamenlijk verrot slaan. Batman scant dit schuim der aarde, bepaalt wie hij wil ondervragen, en garandeert op soepele wijze dat deze uitverkorene tijdens het erop volgende gevecht geen klappen vangt. Nog geen minuut later is iedereen uitgeschakeld behalve een gast genaamd Jack Ryder. Op weinig subtiele wijze weet Batman uit hem te persen waar Two-Face zich bevindt.

IK BEN DE BATS

Batman slingert en duikt door de stad om een gerechtsgebouw te bereiken dat Two-Face en z'n goons hebben overgenomen. Als hij er op sneaky wijze is binnengedrongen ziet hij een kleine dertig bad guys, een aan het plafond gebonden Catwoman en de voormalige Harvey Dent die een gun tegen haar hoofd houdt. Een scan wijst uit dat er naast Harvey maar één goon met een gun rondloopt, die door Bats als eerste wordt uitgeschakeld. Vervolgens schiet hij met z'n Line Launcher een koord naar de overkant van de zaal en loopt hier soepeltjes overheen tot hij boven de grote groep schurken staat. Batman slingert aan het touw naar voren en flying kickt een nietsvermoedende goon in het midden van de bende tegen het achterhoofd.

WOUTER GAAT WEER VAN BATSEMANS

Een enorm gevecht volgt en het is mooi om te zien dat de uiterst stoere manier van vechten uit Arkham Asylum, een systeem dat vooral bestaat uit counteren en het aan elkaar chainen van moves, alleen »

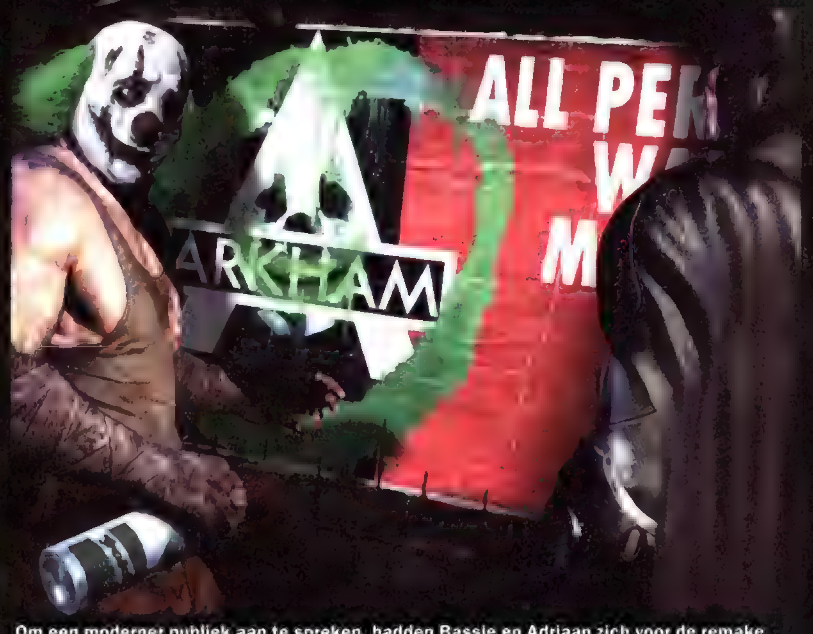
BATMAN SCANT

Door je vijanden te scannen vind je niet alleen Riddler Secrets (puzzels die je fijne unlockables bezorgen), maar kun je ook zien aan welke factie een crimineel gekoppeld is. Op deze manier kun je er achter komen wie je moet 'interrogaten' voor belangrijke informatie die je verder helpt in het verhaal.

SLINGERT EN DUIKT

Er zijn heel wat nieuwe manieren om je door Arkham City te verplaatsen. Zo heeft Bats' grapnel gun (zijn versie van een grappling gun) een boost die je een stuk de lucht in lanceert, waarna je nog een keer een haakje kunt afschieten om verder te slingeren. Bijna Spidey-achtig!


Ook Batman was onder de indruk van de iPad, al kon hij het volumeknopje niet vinden.



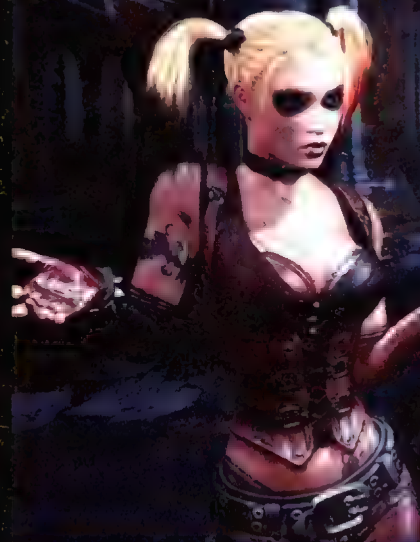
Om een moderner publiek aan te spreken, hadden Bassie en Adriaan zich voor de remake van 'De Geheimzinnige Opdracht' in geheel nieuwe kostuums gehuld.



Nadat hij derde was geworden bij het onderdeel 'stoelendans', toonde Batman zich een bar slecht verliezer.

UITGEBREIDER

Volgens Rocksteady zijn er nu twee keer zoveel animaties van moves in de battles. Je kunt bijvoorbeeld door vijanden geworpen objecten (zoals brandblussers, stoelen) opvangen en terugsmijten, je explosive gel gebruiken middenin een combo, aanvallen ontwijken door gebruik te maken van de omgeving (een sprong maken tegen een muur bijvoorbeeld) en mesaanvallen individueel van elkaar ontwijken.



CALENDAR MAN

Veel schurken die in Arkham Asylum alleen in de vorm van verwijzingen en knipogen te vinden waren, bevinden zich nu 'fysiek' in de game, waaronder dus Calendar Man. Er zullen minder referenties naar villains en meer contacten met villains zijn.

ONDERWEG

Batman kan nu ook middenin een glide (met opengeslagen cape door de lucht zweven) z'n grapnel gun afschieten, waardoor je nóg langer in de lucht kunt blijven. Ook kan hij, als hij over een koord uit z'n Line Launcher glijdt, een tweede lijn afschieten in een willekeurige richting, waardoor je met dit apparaatje niet altijd gedwongen bent rechtdoor te gaan. Dit alles natuurlijk om het reizen door de stad zo snel en makkelijk mogelijk te maken.

» maar uitgebreider is geworden. Het is prachtig om te zien hoe de caped crusader tientallen mennekes uitschakelt en ik kreeg onmiddellijk zin om het zelf te doen maar dan op nóg coolere wijze.

SAVE THE KITTEH

Batman schakelt Two-Face (voorlopig?) uit en bevrijdt Catwoman, waarna in een cutscene een speels gesprek tussen de twee volgt. Plotseling smijt Bats Cats achter een paal, uit de baan van een sniperkogel die hoog vanuit de stad wordt afgevuurd.
Na het inschakelen van Detective Mode bekijkt Batman de impact van de kogel om te berekenen waar die vandaan kwam, waarna hij diens 'trajectory' door de stad kan volgen naar de sniperspot toe. Eigenlijk vergelijkbaar met het volgen van de vingerafdrukken zoals we dat in Asylum deden, alleen dan op tien keer zo grote schaal.
Voordat de Dark Knight het gerechtsgebouw verlaat, ziet hij in Detective Mode de heatsignature van een persoon in de kelder. Na een korte puzzel bereik je de cel van de Calendar Man, die een cryptische opmerking maakt over de datum van die dag.
Het blijkt dat de datumgeobsedeerde villain op vele verschillende dagen van het jaar (dus de feitelijke data waarop je de game speelt) goed is voor vele verschillende opmerkingen, waaruit je met een beetje knutselwerk een fijne referentie naar iets in het Batman/DC-universum kunt halen. Soortgelijke briljante details maakten van deel 1 ook zo'n fantastische game voor de fans, dus is het mooi om te concluderen dat Rocksteady in het vervolg hetzelfde van plan is… en dan nog wat.

GENOEG AFLEIDING

Onderweg naar de sniperspot krijgen we een voorproefje van wat er naast het verhaal allemaal in Arkham City valt te beleven.
Ergens in een gebouw staan twee dudes bij een rinkelende telefoon, maar ze durven allebei niet op te nemen. Er gaat namelijk een soort van urban legend door Arkham City dat wanneer je een telefoon opneemt, je op slag dood neervalt. Batman slaat de twee gasten verrot en neemt vervolgens, ijscool als hij is, de telefoon op.
Het is de altijd gezellige Viktor Zsasz, de zelfmutilerende seriemoordenaar, bekend van het eerste deel, die hem natuurlijk niet al te vriendelijk toespreekt.
Hij laat een hint vallen over waar je een volgend gesprek met Zsasz kan verwachten. En zo zul je wel vaker telefonische aanwijzingen krijgen die je helpen de zieke bastaard uiteindelijk zelf te vinden.
Volgens Rocksteady kun je op deze




Batman vond het vervelend dat de mensen van het circus hem de rug toe keerden, maar zijn koorddansact was dan ook niet echt om over naar huis te schrijven.

ELKAAR

Er werd ons op het hart gedrukt dat we van veel meer confrontaties met schurken gaan genieten. Dus niet alleen een Joker die aan de andere kant van een raampje tegen je staat te lullen of in een cutscene verschijnt, maar echt met elkaar op de vuist gaan, of andere meer directe aanvaringen.

UITSCHAKELEN

Nieuwe takedowns zijn onder andere double takedowns (pak twee gasten tegelijk en ram hun schedels tegen elkander), eentje waarin je iemand dwars door een houten muur trekt en eentje waarmee Batman zijn voeten gebruikt om de nek van z'n slachtoffer te breken.

manier ook andere bad guys traceren, waardoor er in de stad genoeg afleiding is te vinden en het bijna altijd lucratief wordt om even van het 'hoofdpad' af te dwalen.

TRICKS OF THE TRADE

Het volgen van de trajectory van de sniperkogel brengt onze caped crusader uiteindelijk bij een toren. In deze toren ontmoet hij een nieuwe, in sexy outfit gehulde Harley Quinn. Bats en Quinn vechten kort met elkaar, maar ze gaat er al snel met een paar radslagen vandoor. Bats achterlatend met een paar van haar handlangers die hem onder schot houden.

Deze dwaze gasten beginnen op geinige wijze met elkaar te lullen, druk overleggend of ze hun gevaarlijke vijand nou moeten afschieten of niet, een gesprek dat minstens een paar minuten duurt. Als de dikgeschedelde knakkers beginnen af te tellen naar de beoogde executie, gooit de vleermuisman een rookbom in hun richting en trekt ze met z'n grapnel gun naar zich toe, waarna de klop natuurlijk begint.

Na het uitschakelen van deze en een paar volgende vijanden, bereikt Batman de top van de toren. Hier vindt hij de snipergun waarmee de aanslag op Catwoman was gepleegd.

Met een van z'n nieuwe gadgets, een broadcast analyzer, vindt hij middels een mini-game een frequentie waarop The Joker te horen is. Na een kort, dreigend gesprek begint deze af te tellen. Meer hoef je als caped crusader niet te weten, en onze held springt dan ook snel door een raam, waarna de toren ontploft in een explosie die de oogbollen doet tintelen.

Dacht je dat Batman al in de shit zat toen deze de ventilator raakte op Arkham Asylum, dit keer is hij in een stad vol problemen beland en zal hij nog harder z'n ultiemheid moeten bewijzen. Het is allemaal nog grootser, nog heftiger, nog stoerder, nog harder.

Het wachten doet pijn... nu al.

"BATMAN ZAL NOG HARDER Z'N ULTIEMHEID MOETEN BEWIJZEN."

VERWACHTING

Rocksteady wist met Arkham Asylum een uiterst gedetailleerd, bijzonder soepel spelend, fanplezierend en sfeervol spektakel neer te zetten. Blijkbaar zijn deze gasten goed in alles wat ze doen. Want ook in hun poging de pers te overtuigen dat Arkham City nog vetter wordt dan z'n voorganger, zijn ze wat mij betreft compleet geslaagd. Batman blijft nog wel een tijdje de superheld die de vetste content op z'n naam heeft staan, zoveel werd mij duidelijk in Arkham City.

+ Batman vecht stoerder, heeft meer en vettere gadgets, moet het tegen meer schurken opnemen en loopt rond in een grotere wereld.
+ Door DC Comics geïnspireerde details, referenties naar alles van Batman: Arkham City biedt weer een overdaad aan voer voor geeks.
+ De stealthy Bat-ninja uithangen blijft langer boeien dankzij een hoop nieuwe takedowns en stealth kills.
- De game is grootser, maar is de speelduur ook langer? En is een tweede run dit keer wel de moeite waard?


WOUTER

BATMAN: ARKHAM CITY
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC
ROCKSTEADY / WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
HERFST 2011



SONIC FREE RIDERS

De Kinect-launchgames die begin november verschijnen, lijken hoofdzakelijk gezinnen en jonge gamers aan te willen spreken. Toch ruilde Jan zonder morren zijn virtuele guns en auto's in voor een eerste hands-on met Sonic Free Riders in Londen.

JAN MARKT EEN 180

Wat is het toch heerlijk, als je je in een gezelschap bevindt waarin iedereen binnen tien minuten de schroom van zich afgooit, waar niemand zich opgelaten voelt omdat hij voor een televisie springt, voorover buigt en in het luchtledige slaat. Want dat zijn zomaar een paar basisbewegingen die je moet maken in Sonic Free Riders, de nieuwe hoverboardgame van SEGA, exclusief voor Xbox 360's Kinect.
Ik bevind me in SEGA's Europese hoofdkantoor. Na de uitleg van een goedlachse medewerker is het de beurt aan twee Belgische en twee Nederlandse journalisten, waaronder ikzelf, om een potje futuristisch te racen. Wie eerst?

BOOST

Sonic Riders liet spelers met de bekende Sonic Cast op Back to the Future Part II-achtige hoverboards over zuurstokgekleurde tracks vliegen. De game verscheen in 2006 voor GameCube, PS2 en Xbox en was redelijk succesvol.
Opvolger Zero Gravity deed minder goede zaken, maar voor het Kinect-exclusieve Sonic Free Riders zie ik goede kansen liggen. Simpelweg omdat het erg leuk is om te spelen. Sterker: Sonic Free Riders is verreweg de leukste Kinect-game die ik tot nu heb gespeeld.
De basis is heel simpel: je kiest een personage, een board en racen maar.
De boards verschillen onderling van elkaar. Zo is het ene board wat wendbaarder, terwijl de ander meer boost heeft.
Boost is feitelijk de turbo in de game. Door met je rechtervoet een lichte trapbeweging te maken op de grond naast je, vergelijkbaar met echt skateboarden, activeer je boost en speer je vooruit.
Door onderweg goede jumps te maken, snelle tussentijden te scoren en tegenstanders dwars te zitten, wordt de Boost-meter aangevuld.

BOWLINGBAL & INKTBOM

Het is even wennen maar binnen een paar minuten zit je er helemaal in. Letterlijk, want je bestuurt - zoals bij alle Kinect-games - het spel met je hele lichaam.
Je staat niet frontaal, met je buik richting beeldscherm, maar zijwaarts, met je linkerheup richting de tv. Hang je voorover, dan stuur je naar rechts. Leun je naar achter, dan stuur je naar links.
Door je handen uit te steken kun je de iconische Sonic-ringen uit de lucht pakken en andere spelers van hun board rammen… oh nee, dat laatste kan niet, al probeerde ik het wel. Sorry, aard van het beestje.
Je kunt je concurrerende hoverboarders wel omver kegelen met power-ups die minstens zo bevredigend zijn.
Activeer een bowlingbal door een werpbeweging te maken, en een beeldvullende bowlingbal plet alles en iedereen op z'n pad… inclusief jezelf als je niet oppast.
Met de golfbal power-up moet je een slaandebeweging maken, waarna de golfbal uitgroeit tot een kleine meteoriet en neerploft op de eerste de beste boarder.
Andere power-ups zijn een basketball, een hittezoekende raket en een inktbom.
Die laatste maakt het beeld van een tegenstander nagenoeg volledig zwart, wat je ongedaan maakt door voor de Kinect-camera wrijfbewegingen te maken. Zo poets je als het ware je eigen scherm weer schoon.
Ook leuk: de Soda power-up. Door een ik-heb-een-blikje-frisdrank-in-mijn-hand-schud-beweging te maken wordt het blikje steeds groter. Vervolgens gaat je personage erop zitten om als een dolle over de track te sjezen.

"VERREWEG DE LEUKSTE KINECT-GAME DIE IK TOT NU HEB GESPEELD."

ZWEET

Naast de basic moves zijn er allerlei geheimen, verschillende routes en geheime gangetjes op de tracks te ontdekken. We werden steeds frivoler in onze bewegingen.
Een sprong op het juiste moment maken is niet zo moeilijk, maar door 180° en zelfs 360° jumps goed uit te voeren, krijg je veel meer punten en kom je op plekken in levels die je anders volledig over het hoofd ziet.
Met de zweetdruppels nog op mijn voorhoofd, vloog ik die middag moe maar voldaan weer terug naar Amsterdam.


Sonic is ervan overtuigd zijn weg naar de top weer gevonden te hebben. Nu schijnt tunnelvisie wel vaker voor te komen bij stekelvarkens.


De perfecte game om links van je lekkere buurmeisje te spelen.


Vorig jaar zat hij in een autootje, dit jaar staat hij weer op zo'n strijkplank… what's next, Sonic Rollators?

MULTIPLAYER & CO-OP

Sonic Free Riders zal ook voorzien in een multiplayer-stand. Voor hoeveel spelers is nog onduidelijk. Daarnaast zal de game een offline co-op mode bevatten waarin twee spelers voor de Kinect-camera moeten samenwerken. Feesten en partijen zullen nooit meer hetzelfde zijn.



Sonic Free Riders voor Kinect heeft me aangenaam verrast. Hebben de meeste Kinect-games een hoog minigame-gehalte, deze SEGA-titel is een volwaardig spel dat simpelweg erg vermakelijk is (en intens, dat wel) om te spelen. Het is misschien vooral voor kinderen bedoeld, maar een volwassen kerel als ik ziet hier ook de fun wel van in.

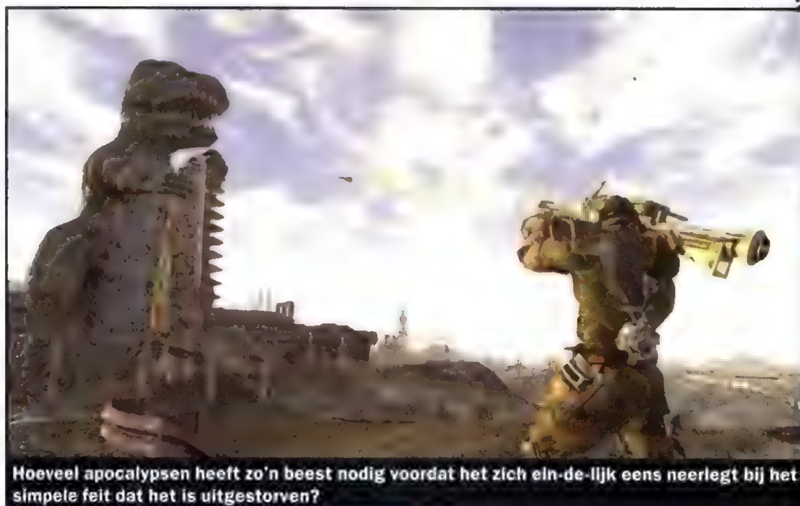
+ Beste kinect-titel tot nu toe.
+ Heerlijk intens allemaal.
- Beetje te intens, misschien?
- Hoe lang blijft dit leuk?


JAN

SONIC FREE RIDERS
SONIC TEAM / SEGA
XBOX 360 (KINECT ONLY)
NOVEMBER 2010

FALLOUT: N

Als Wouter een digitale postapocalyptische wereld binnenstapt, is het alsof hij thuiskomt in zijn geboorteplaats. In Veendam lopen per slot van rekening ook 1,5 meter grote gekko's rond. En ghouls, al worden die daar 'Wildervankers' genoemd. Het was voor Wouter hoe dan ook moeilijk om na een twee uur lange sessie Fallout: New Vegas (in Londen) weer terug te keren naar de beschaafde wereld. Daar waar honden gewoon kwispelen en niet je ballen afbijten.


Hoeveel apocalypsen heeft zo'n beest nodig voordat het zich ein-de-lijk eens neerlegt bij het simpele feit dat het is uitgestorven?

Het postapocalyptische subgenre zal waarschijnlijk altijd tot onze verbeelding blijven spreken, totdat we onszelf daadwerkelijk helemaal naar de tering knallen met atoombommen. Dan is het namelijk geen sciencefiction meer, maar realiteit, en realiteit is niet boeiend.
In films genieten we al sinds World Without End uit 1956 van de avonturen die na een wereldvernietigende ramp op aarde zullen plaatsvinden. Maar het subgenre werd pas echt populair dankzij road race revenge movie Mad Max (waarbij ik voor het gemak Planet of the Apes even negeer, want dat is zó ver postapocalyptisch dat het bijna weer preapocalyptisch is).
Hoewel deze knaller - uit de tijd dat Mel Gibson nog stoer was - niet uitgesproken postapocalyptisch is, heeft het zeker die sombere, spijkerharde end of the world vibe. En in deel 2 werd dan ook bevestigd dat de aarde in Mad Max FUBAR is.
Wat games betreft begon het einde van de wereld pas met Roadwar 2000 in 1986, een racegame die zich afspeelt in een door een virus uitgewhipete wereld, snel gevolgd door Wasteland.
Het onofficiële vervolg op Wasteland, Fallout uit 1997, was de Mad Max onder de games. De ironische, zwarte humor, de diepe RPG-gameplay en de interessante keuzes die je op je pad vond, maakten de uitzichtloosheid van een stervende wereld zowel komisch als ongekend meeslepend.



"HET IS NOG STEEDS FALLOUT 3, ZO VOELT HET, ZO SPEELT HET."

DE CHARME VAN HET EINDE

Meer postapocalyptische games en films volgden. Waaronder echte toppers als Akira, Children of Men, Krush, Kill 'n Destroy en Homeworld.
Is het de constante, stille dreiging van de atoombommen die landen als Korea en China in hun bezit hebben, die het genre levend houdt? Of zijn we gewoon eeuwige doemdenkers?
Het maakt mij allemaal geen flikker uit, want ik ben gek op werelden waarin zo weinig mogelijk mensen leven.
Dat het genre nog springlevend is blijkt wel uit vrij verse films zoals (het crappy) The Book of Eli en het emotioneel indrukwekkende, maar ietwat saaie The Road.
Ook op gamegebied gaat het weer lekker, want niet alleen is Metro 2033 een heerlijke shooter in een vernietigde wereld vol wanhoop, het postapocalyptische Rage lijkt eveneens een niet onbescheiden krakertje te worden. Toch zal het aan Fallout zijn om te laten zien hoe het is om te (over) leven, te avonturieren en vrienden te maken op een verschroeide aarde vol idioten, schrapers en moordenaars.
Want laten we wel wezen: indrukwekkender dan Fallout 3 is een game die plaatsvindt op de aarde na een allesvernietigende kernoorlog nog nooit geweest.
Het heeft de gore van een The Book of Eli, de triestheid van een The Road, de humor van een Krush, Kill 'n Destroy en de impact van een Mad Max.

NIEUWE GOODIES

Natuurlijk willen we in New Vegas meer items zien dan alleen die eeuwige medical braces en lunchboxes. Dus mogen we nu ook wat verse spulletjes verwachten.
Een inkoppertje is Gekko Meat. Wat minder voor de hand liggend is bijvoorbeeld een super stimpak, voor een extra heftige shot health. Een toevoeging aan de overbekende Nuka-Cola's als bron voor de valuta caps (flesdopjes, jeweettoch?), is Sunset Sarsparilla, een drankje waar je heel wat foute reclames in Fallout-stijl van zult zien. In de Hardcore Mode zal het verraderlijke drankje je dehydrateren, maar speel je gewoon op de eenvoudige manier dan zal je character ervan smullen.
Wat wapens betreft zijn er indrukwekkende knallers als de Grenade Machine Gun, grote vuurballen schietende Incinerators, modernere pistolen dan je van de serie gewend bent zoals de 9mm Pistol, maar ook wat simpelere knalijzers zoals een .22 pistooltje en primitief explosiemateriaal in de vorm van old skool dynamite.


Een geruststellende gedachte: ook na de apocalypse wordt er nog gebokst in Las Vegas.

EW VEGAS

WOUTER VOELT ZICH THUIS




Niet zo gek dat Wouter zich thuisvoelt in dit spel. Al ziet dit plaatsje er toch wel wat gezelliger uit dan Veendam.

Zullen we dit allemaal terugzien in New Vegas, ondanks dat de game ontwikkeld wordt door een minder gevestigde developer en de setting een stuk minder postapocalyptisch is?
Misschien dat mijn twee uur durende speelsessie ons meer kan vertellen.

ONTDEK NEVADA VANAF JE LUIE BANK!

Dappere woudlopers die wel eens verder komen dan hun voordeur, herkennen misschien wel wat echt bestaande plekjes in New Vegas. Zo is het achtbaanhotel Steve's Bison gebaseerd op Buffalo Bill's en diens rollercoaster Desperado, speelt de Hoover Dam een erg belangrijke rol in het verhaal van New Vegas en bestaat ook het vlak daarbij liggende Boulder City in de werkelijke wereld.

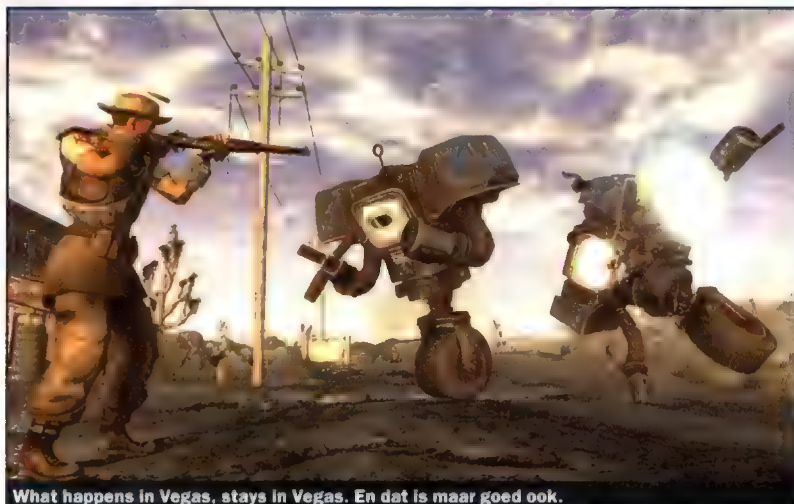
VERDEELD NEVADA

Één van de grootste minpunten van Fallout 3 vind ik wel dat de game behoorlijk statisch is. Laten we het oncineastisch noemen.
Geen cutscenes, weinig extra animaties voor de NPC's (ze praten zonder gebaren, ze lopen in een rechte lijn van A naar B, ze schieten met beide ogen open en daar blijft het bij). Kortom, een verhaal dat nauwelijks visueel wordt ondersteund.
Dat lijkt New Vegas meteen in de eerste minuten al goed te willen maken.
Een filmpje met de geruststellende vertelstem van Ron Perlman schetst het achtergrondverhaal, dat speelt in Nevada, Mojave Desert, oftewel het gedeelte van Amerika waarin New Vegas ligt.
Het komt neer op veel gesodemieter tussen facties, waaronder eentje genaamd The New California Republic en een met de - wat meer tot de verbeelding sprekende - naam Ceasar's Legion.
Natuurlijk, jij moet partij kiezen. Daar houden we toch van in een RPG, van zwaarwegende beslissingen?
Het lijkt er in elk geval op dat we meer keuzevrijheid hebben dan in deel 3. Naarmate je voor de ene of de andere factie meer quests doet, zal de verhaallijn veranderen en daarmee ook het einde van de game.
Maar goed, dat komt allemaal later wel. Het eerste breinverminkende dilemma dat ik moet overwinnen nadat ik in de wereld van New Vegas word vrijgelaten, is er eentje van minder grote proporties.
Ga ik links, rechts of rechtdoor?

ALL YOU CAN EAT

Stel: je hebt twee uur de tijd om zoveel mogelijk door een chef-kok bereide maaltijden te verorberen (de 'zoveel mogelijk chicks batsen'-analogie vond ik wat al te voorspelbaar). Begin je dan lichtjes met een lekker stukje sachertorte of ga je meteen door naar de Big Kahuna Burger gevolgd door een enorm bord Surf 'n' Turf?
In het geval van New Vegas: ga je eerst effe een stukje exploreren, ram je er meteen een sidequest doorheen of ga je gewoon voor de Big Kahuna Burger en volg je het verhaal?

Avonturier die ik ben (in een RPG dan) besloot ik - nadat ik m'n personage had gemaakt in een editor die niet veel indrukwekkender is dan die van Fallout 3 en aan de hand van een paar vragen bepaalde wat mijn bonusskills waren - eerst het beaten path te laten voor wat het is en een willekeurige kant op te gaan. Daar waar geen dorpje aan de horizon gloorde.
Al snel kwam ik een knakker tegen die om hulp vroeg, want zo gaat dat als je rollenspeelt, omdat z'n vriendinnetje werd aangevallen door een stel tot aan de ballen reikende gekko's.
Hij stuurde me een kant op en er kwam geen extra quest in m'n journal te staan. Dus het was zo'n side-sidequest, zeg maar. »


What happens in Vegas, stays in Vegas. En dat is maar goed ook.


Fallout: New Vegas is voor nieuwkomers een weinig toegankelijk spel.

›› Hoe dan ook, een paar onthoofde, met overdreven physics rondvliegende monstergekko's en wat speurwerk later, belandde ik bij een doosje met wat goodies erin. Na het openen ervan, dook plots de side-sidequestgiver achter me op. 'HAHA! Ik heb je in de val gelokt! Er is helemaal geen vriendinnetje, ik heb je simpelweg gebruikt om de gekko's uit de weg te ruimen zodat ik deze schat kon looten! Bereid je voor om te sterven!' Jawel, ook in New Vegas en omstreken is kennelijk niemand te vertrouwen...

ONEERLIJKE RUILHANDEL

Nadat ik de bedrieglijke side-side-questdude nader kennis liet maken met een paar kogels uit mijn Varmint Rifle, besluit ik wat meer gericht de wereld te doorkruisen.
Ik wandel richting de eerste tekenen van leven, in dit geval een klein dorpje genaamd Primm.
Vlak bij de omheinde grenzen van het dorpje ontmoet ik een stel soldaat-achtige knakkers van The New California Republic... die niets te melden hebben.
Het stadje ziet er verder cool uit, met als trekpleister een hotel waar omheen een houten rollercoaster is gebouwd. Pas als ik een gebouw binnenwandel dat een autoshowroom blijkt te zijn, kom ik een NPC tegen die wél iets te melden heeft. Toevalligerwijs de knakker die me verder moet helpen met mijn critical path, oftewel verhaallijn.
De hoofdpersoon van New Vegas is namelijk een boodschappenknakker die tijdens een job gepakt werd door een slicke dude in een wit-zwart geblokte outfit, die hem door z'n kop schoot en in een gat in de grond smeet.
Geen vriendelijke behandeling natuurlijk, en dus is het je belangrijkste missie om erachter te komen wie die rare gast met z'n smetteloze jasje is en wat voor boodschap jij diende te bezorgen.
Deze queeste leidt je naar Primm en naar de bestemming van het pakje dat je meedroeg, maar in RPG-land is niets gratis en dus moet je eerst een sheriff redden uit het achtbaanhotel voordat de beoogde ontvanger van je bezorging je verder helpt. Zo werkt die ruilhandel nu eenmaal.
Jij riskeert je ballen voor een gast die je niet kent, verspilt massa's ammo aan het doodschieten van lui die niet je vijanden zijn en wat krijg je ervoor terug? Waarschijnlijk aanwijzingen die je de weg wijzen naar een volgende gast die hetzelfde 'te bieden' heeft.

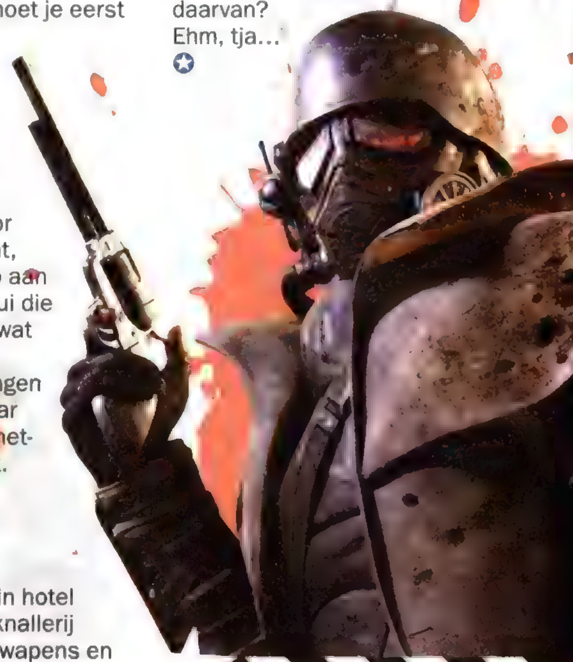
DRAMA-PHYSICS

Dat de physics en de gore in Fallout 3 af en toe nogal overdreven waren, daar is iedereen die de game heeft gespeeld wel van op de hoogte. In New Vegas lijkt het echter nog debieler allemaal. Het kwam een keer voor dat ik iemand met een simpele .38 Special neerschoot en diens hoofd er vervolgens afviel waarna het lichaam letterlijk tegen het plafond vloog. Hetzelfde gebeurde later buiten, alleen kwam het onthoofde lichaam toen honderden meters verder op de grond neer. Best grappig allemaal, voor even, maar veel realistischer wordt de game er niet van.



FALLOUT: BEYOND THUNDERDOME

Eenmaal aangekomen in hotel Bison Steve's gaat de knallerij los, vind ik wat nieuwe wapens en begint het Fallout 3 gevoel er écht in te komen.
Als ik een outfit van de Powder Gangers aantrek, herkennen ze me als een van hen en kan ik ze van dichtbij door de knar schieten; een geinige nieuwe feature.
De sheriff die ik moet redden wordt mijn companion. Ik kan hem simpele opdrachten geven middels een handig wieltje, maar voor de rest is het bekende shizzle.
De VATS werkt nog hetzelfde, je vijanden verliezen nog steeds op overdreven ruige wijze het leven en hoewel New Vegas iets minder gesloopt is door atoombommen omdat ze tijdens The Great War de dans redelijk zijn ontsprongen, hoef je behalve een blauwere lucht geen totaal andere grafische stijl of nieuw kleurenpalet te verwachten.
Het is nog steeds Fallout 3, zo voelt het, zo speelt het, zo slurpt het je op en zo verslavend is het.
De 1 miljoen euro vraag is dan ook: heb je daar zin in als je, net zoals ik, honderd-nog-wat uur in die originele game hebt gestopt, plus nog tientallen in de voornamelijk teleurstellende expansions?
Het zal puur van het verhaal van New Vegas afhangen, en van de afwisseling in quests. Tot nu toe heeft Obsidian me nog te weinig overtuigd van hun kunde op dat gebied om me gerust te stellen. Neemt niet weg dat ze toffe extra features hebben toegevoegd, een interessante, licht afwijkende setting hebben gecreëerd en wat verrassend nieuw talent hebben ingeschakeld (zoals Matthew Perry van Friends, Danny Trejo die in zo'n beetje alle films van Robert Rodriguez speelt en Felicia Day, de vervrouwelijking van het geekism).
Maar goed, datzelfde hebben ze ooit ook bij Mad Max: Beyond Thunderdome gedaan. Jeweetwel: groep geflipte kinderen erbij, gooi Max in een donderkoepel en prop Tina Turner in de mix... en het resultaat daarvan?
Ehm, tja...



VERWACHTING

[illegible]

+ [illegible]
+ [illegible]
– [illegible]
– [illegible]


WOUTER

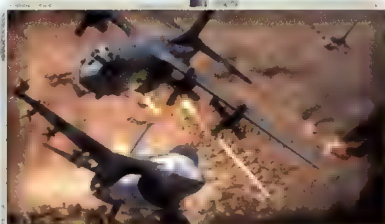
FALLOUT: NEW VEGAS
XBOX 360 / PS3 / PC
OBSIDIAN ENTERTAINMENT / BETHESDA SOFTWORKS / NAMCO BANDAI
22 OKTOBER 2010

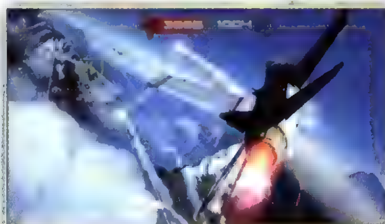


TOM CLANCY'S

H·A·W·X 2

"Een heerlijk vervolg"
Power Unlimited


Baanbrekende nieuwe mogelijkheden;
UAV controle, night vision en nog veel meer.


Bloedstollende actie met co-op tot vier spelers in
campagne modus of multiplayer tot 8 spelers.

Volg ons voor 30 september
op Facebook en maak kans op
Tom Clancy's H.A.W.X. 2.
(Platform naar keuze.)


Facebook.com/
UbisoftNL


@UbisoftNL



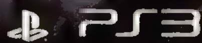




PC beschikbaar vanaf 30 september.

www.hawxgame.com















KNIGHTS CONTRACT

In het aankomende 'hack and slash' avontuur Knights Contract van Namco Bandai moet het klassieke duo Hans en Grietje plaatsmaken voor Heinrich en Gretchen. De broodkruimels en heks worden ingeruild voor brute monsters en rondvliegend bloed; iets waar Steven niet vies van is.

STEVEN TEKENT ERVOOR



Het is inmiddels te vaak gezegd, ik weet het, maar dit jaar was het de E3 van de shooters. Op de Tokyo Game Show is het meestal een compleet ander verhaal; hoewel daar tegenwoordig toch ook redelijk wat Westerse uitgevers staan, kom je op de TGS nog altijd een overvloed aan 'hack and slash' stijl actiespellen tegen. Op de E3 wist Knights Contract dan ook weinig aandacht te trekken, maar persoonlijk kijk ik erg uit naar deze game. Tegelijkertijd besef ik dat de game waarschijnlijk niet over genoeg unieke kwaliteiten beschikt om het grote publiek te bekoren.

CASTLEVANIA

Het is natuurlijk te vroeg om een inschatting te maken, maar voorals-nog denk ik dat we best mogen stellen dat het niveau van games als God of War en Ninja Gaiden in Knights Contract niet gehaald zal worden. Dat betekent overigens niet dat het spel tekortschiet, maar tot op heden heb ik in de presentatie en gameplay nog niets ontdekt dat de game zogeheten triple A status geeft.
Maar laat ik daar niet in blijven hangen, want nogmaals, ik kijk erg uit naar Knights Contract.
Een actie game in deze vorm kan nog altijd alleen maar in Japan worden gemaakt, en een vergelijking met de aankomende Castlevania game is dan ook snel gemaakt. Beide kennen snelle actie, stoere specials en een Westerse Gothische setting.
In Knights Contract zijn de monsters echter wat verrassender dan in Castlevania: Lords of Shadows. Vijanden zijn eerder brute demonische spierbonken met grote klauwen en uitstekende spiesen dan weerwolven en vampiers. En de dynamiek van het meezeulen van een metgezel die door A.I. wordt bestuurd is dan wel niet nieuw, maar zeker het vermelden waard.
De held Heinrich staat met zijn brute bijl natuurlijk zijn mannetje, maar de sporadische hulp van Gretchen komt absoluut van pas. Zij gebruikt geheel in lijn der verwachting magische krachten, waarvan jij de timing door middel van commands kunt bepalen.

"STOERE MOVES EN EEN BRUTE SETTING."

DUITSE FASCINATIE

Je vraagt je misschien af waarom een Japanse studio een game in een Duitse middeleeuwse setting plaatst, met hoofdrollen voor figuren als Heinrich en Gretchen. Nu is er altijd al een fascinatie geweest vanuit Japan richting onze Oosterburen. Los van een gedeeld fascistisch verleden spreekt de geschiedenis van Duitsland an sich veel Japanners aan.
Er zijn overigens vaker Japanse games met onverklaarbare Duitse namen verschenen, zoals Einhänder en Ehrgeiz. Maar ook veel personages in games, films en series kregen Duitse namen mee. Ik noem een Siegfried, de hoofdrolspeler uit Soul Calibur, Johannes Krauser II uit Detroit Metal City, en zo zijn er meer. Een Heinrich en Gretchen kunnen er dus ook nog wel bij.



Ik las in een Engels blad over Knights Contract; dacht ik effe dat Daniël de Ridder had bijgetekend bij Wigan Athletic.



TRADITIONEEL

Wat er zo typisch Japans is aan Knights Contract zijn, los van de vormgeving, de combo's en de magische krachten waarmee het Duitse duo de monsters uitschakelt. Het is lastig te beschrijven maar ik denk dat 'traditioneel maar spectaculair' de actie nog het beste weergeeft. Tegelijkertijd is het traditionele aspect van Knights Contract de reden dat ik de game geen triple A status toe kan kennen. Terwijl Bayonetta en God of War 3 het spektakel dat zich in de omgevingen afspeelt naar nieuwe hoogten hebben gebracht, lijkt de actie van Knights Contract zich in bescheiden levels af te spelen zonder titanen die in de achtergrond wandelen of gevechten op vallende kerktorens.



VERWACHTING

Ook al lijkt het spektakel iets minder heftig dan we dit jaar zijn tegengekomen in soortgelijke games; de ietwat traditionele opzet maakt mij niet minder enthousiast over Knights Contract. Met stoere moves en een brute setting zijn de twee basisingrediënten in ieder geval aanwezig.

+ Grof geweld, de enige taal die brute demonen spreken!
+ Interessante setting.
+ Dynamiek tussen de moves van Heinrich en Gretchen.
– Bewegingsvrijheid en spektakel in levels beperkt.


STEVEN

KNIGHTS CONTRACT
PS3 / XBOX 360
NAMCO BANDAI
2011



Ach, als je dagelijks met Wouter luncht, ben je wel wat gewend.

H.A.W.X. 2



nu bij H.A.W.X. 2 voor de PS3
GRATIS extra game content:
- 2 straaljager skins
- 2 extra maps

op=op

vanaf 39⁹⁹

releasedatum: 9-9-2010
verkrijgbaar op PS3, Xbox360 en PC

Kijk voor deze en meer producten ook op www.frs.nl

R.U.S.E



nu bij R.U.S.E. voor de PC
GRATIS extra game content:
- unlock 2 extra missies

op=op

vanaf 44⁹⁹

releasedatum: 9-9-2010
verkrijgbaar op PS3, Xbox360 en PC

free record shop

PORTAL 2



Weggestopt in wat nog net geen bezemkast genoemd kon worden, ergens achteraf in een perskamertje, bezocht Jan de afgelopen E3 de 'stand' van Valve voor Portal 2. Hij viel bijna van zijn klapstoeltje van geluk.

Afgezien van mijn klapstoeltje, waren er nog zeventien klapstoeltjes, een dikke HD televisie en een debug aanwezig. Meer ruimte was er ook niet in het peeskamertje dat Valve had afgehuurd. Typisch Valve: grootse games klein brengen.
Als onderdeel van de Orange Box was Portal een game die nota bene door een stel stagiaires was bedacht maar die zo goed uitpakte dat het uitgroeide tot een heuse hit. Nu is er een sequel, Portal 2, dat een volledig op zichzelf staande titel wordt en aanzienlijk langer zal zijn dan zijn voorganger. Een ding staat nu al vast: deel 2 gaat het origineel dubbel en dwars overtreffen.

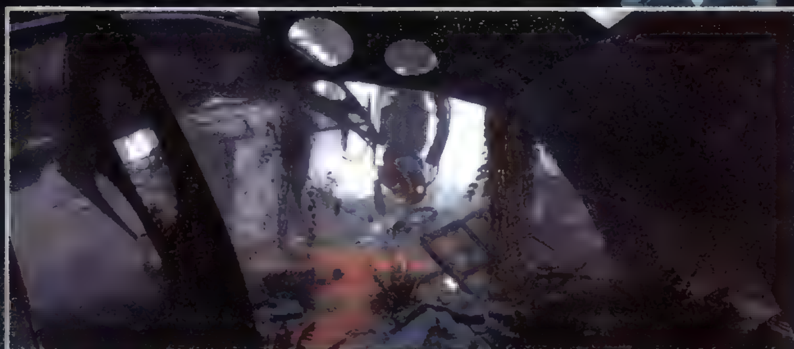
BLAUWE & ORANJE GEL

Belangrijkste verbetering is dat je veel en veel meer mogelijkheden hebt om de schier onmogelijke puzzels te kraken. Natuurlijk kun je nog steeds een portal doorgang op een muur knallen en een tweede op een plafond. Hop je nu door de eerste portal, dan val je dus door die tweede uit het plafond naar beneden. Opnieuw kun je hiermee aangenaam stoeien, en voorwerpen in de omgeving gebruiken op/in/met de portals.
Maar er is zoveel meer. Zo kun je de vloer bespuiten met blauwe Repulsion Gel waarna die verandert in een heus springplatform. Verander je van blauwe naar oranje 'verfpatronen' (Propulsion Gel) dan kun je paden van oranje drab creëren die dienst doen als groene zeep. Door hier overheen te rennen, krijg je extra snelheid, en kun je misschien nu wél langs die dodelijke val spurten.

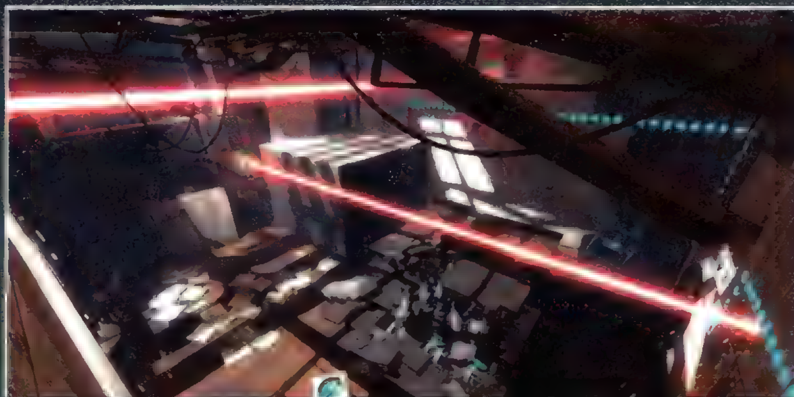
GEKMAKENDE COMBINATIES

Ook leuk is de Excursion Funnel. Dit is een spiraal van blauw licht die dienst doet als trekstraal waarmee je voorwerpen door de lucht van A naar B kunt verplaatsen. Extra geinig is het als je zo'n blauwe spiraal tussen twee portals plaatst. Pneumatic Diversity Vents zijn misschien nog wel handiger: het zijn een soort vacuümzuigende buizen die alles opslurpen dat onder ze komt en elders in de bizarre levels weer uitspuwen. Plaats een portal vlak onder zo'n Vent en alles wat zich onder die portal bevindt, zal dus ook opgezogen worden.
Of je combineert een portal met de dodelijke Rode Lasers uit de Thermal Discouragement Room voor nog meer chaos. Zo kun je dus meer dan ooit afzonderlijke ruimtes op elkaar in laten grijpen. Combineer dit alles met elkaar en je krijgt aangenaam gekmakende puzzels die je hersenpan doen koken.

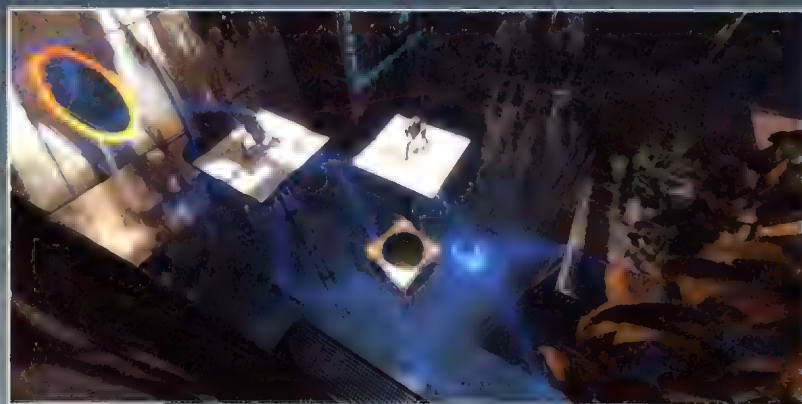
> "PUZZELS DIE JE HERSENPAN DOEN KOKEN."



(Door: **Thuoget**)
Hoe moet je dit met Kinect doen zonder je kop te stoten?



(Door: **elperig**)
Blauwe lijntjes, rode lijntjes, dit kun je alleen maar snappen met een wit lijntje.



(Door: **Ztalker**)
Leuk dat Ed de makkelijkste screenshots aan ons geeft.



(Door: **stravagante**)
Ik zie er geen gat meer in... oh, wacht...

CROSS-PLATFORM?

Gabe Newell, die enorme dikkerd van Valve (zie screen), heeft recent de vredespijp gerookt met Sony. Opvallend, want de afgelopen jaren vond hij de PS3 'een rotmachine om voor te programmeren, een inferieur apparaat' en ga zo maar door. In een interview met Game Informer uit 2007 zei Newell: "The PS3 is a total disaster on so many levels, I think it's really clear that Sony lost track of what customers and what developers wanted".
Maar nu is Gabe helemaal om en is de PS3 ineens the bomb. Ik vraag me af hoeveel geld Sony aan Valve heeft betaald voor deze 180 graden draai. Hoe dan ook: gamers hebben er alleen maar baat bij. Niet alleen komt Portal 2 nu naar PC, Xbox 360 én PS3; Valve wil ook Steam naar de PlayStation 3 brengen, iets wat Microsoft op Xbox Live juist absoluut niet wil. Voorts wil Valve de co-op mode uit Portal 2 cross-platform beschikbaar maken zodat een PC gamer en een PS3 gamer gebroederlijk met het spel aan de slag kunnen.



VERWACHTING

In een tijd waarin eenheidsworst steeds meer de toon zet omdat spelontwikkelaars anders simpelweg niet kunnen voortbestaan, blijft Valve het eigenzinnige buitenbeentje dat met Portal 2 niets minder dan een meesterwerk in handen heeft.

- + Heel veel nieuwe mogelijkheden.
- + De aangenaamste mindfuck aller tijden.
- + Source engine heeft een positieve optater gekregen.
- + Alles behalve eenheidsworst.



JAN

PORTAL 2
PC / PS3 / XBOX 360
VALVE / ELECTRONIC ARTS
2011

GEARS O

Gears of War 3 genereerde op de afgelopen E3 veel minder buzz dan Jan had verwacht. Onterecht, want de game wordt absoluut "GRUWELIJK BRUUT!!!" zo tetterde hij keihard in het rechteroor van eindredacteur Ed. Voor straf sloot onze noeste eindbaas Jan op in de bezemkast waar hij pas uit mocht als ie z'n twee pagina's over Epic's sluitstuk klaar had.



April volgend jaar sluit het boek voor Gears of War. Dan voeren Marcus Fenix en zijn mannen (en ook vrouwen deze keer) voor het laatst hun (beslissende) gevecht tegen de Locust.
Nu waren de Locust al niet mals, maar in GoW 3 doen ook de Lambent hun intrede; gemuteerde versies van de Locust die zich zowel tegen de mensheid als tegen de (ongemuteerde) Locust keren. Je strijdt nu dus op twee fronten.
De Lambent zijn nog agressiever dan de Locust en doen denken aan de freaky gedrochten uit de filmklassieker The Thing. Vooral hun wild om zich heen happende tentakels maken de Lambent even gevaarlijk als onvoorspelbaar. Daarbij zijn ze vele malen groter en sterker dan de Locust. Zonder probleem springen sommige Lambent mutanten over enorme muren en krabbelen ze - zelfs na bloot te zijn gesteld aan een enorme vuurzee of explosie - gewoon weer op alsof er niets aan de hand is. Sommige Lambent spuwen vuur, andere grijpen autowrakken en smijten die jouw kant op. Fenix en zijn sidekicks moeten dus nog steviger aan de bak.

LOCUST LOKKER

Je staat er hoe dan ook niet alleen voor want in de singleplayer kun je met vier spelers in co-op aan de slag. Het mooie is dat je ingame onderling wapens kan uitwisselen, mocht een van je medespelers krap in zijn ammo zitten. Ook nice: het grijpen van een vijand, deze als 'menselijk' schild gebruiken, tegelijkertijd nog twee, drie andere Locust door hun hersens knallen, een

GEARS OF WAR 4?

Dat Gears of War 3 het slotstuk is van het verhaal van Marcus en de zijnen staat wel vast, echter het hoeft niet automatisch te betekenen dat we hierna geen nieuwe delen in de GoW franchise meer zien. Het persbericht van Microsoft over het derde deel laat genoeg ruimte voor toekomstige titels. "Gears of War 3 plunges players into a harrowing tale of hope, survival and brotherhood that will conclude the current story arc for Gears of War", aldus het officiële statement. Met name het woordje 'current' sluit toekomstige titels binnen het Gears universum allerminst uit.

> "HET BELOOFT EEN BLOEDERIGE, BRUTE EN BEESTACHTIGE AFSLUITING TE WORDEN."




Jan meldt dat de Berserker een vrouwelijk personage is. Het verbaast me niks...



F WAR 3

JAN LAAT HET BEEST IN ZICHZELF LOS

granaat bij je 'human shield' naar binnen schuiven en deze wegtrappen richting een groep tegenstanders... BOEM!
Het gegeven dat je nu tegen Locust én Lambent vecht kan ook in je voordeel werken. Zo kun je bijvoorbeeld Lambent Stalks een bepaalde kant op lokken. Lambent Stalks ploegen door de aarde en komen dan in je buurt tot stilstand. Heb je deze monsters richting een groepje Locust gelokt, dan zijn die net zo goed de Sjaak. Lambent maken geen onderscheid, iedereen is de pineut.
De Stalks kunnen vijanden grijpen en met een felle ruk uit elkaar trekken, nieuwe vijanden 'creëren' en krab-achtige beesten uitspuwen. Die laatste worden polyps genoemd en werken als de Facehuggers uit Aliens. Middels de polyps veranderen de Locust in Lambent. Gezellig.

BEESTACHTIG

Op het speciale Xbox 360 showcase event na de E3 mocht ik de nieuwe multiplayer mode genaamd Beast spelen. Beast is een speltype voor vijf spelers en kun je zien als een omgekeerde Horde mode. In plaats van zolang mogelijk stand te houden tegen golven Locust, ben je nu zelf een monster dat zoveel mogelijk mensen dient af te slachten. Uiteraard zijn de eerste menselijke tegenstanders redelijk eenvoudig te pakken, maar ze worden steeds agressiever.

Het doel van de Beast is simpel: alle mensen in mootjes hakken/malen/knagen voordat de timer afloopt. Hoe meer menselijke slachtoffers er vallen, hoe langer de timer blijft tikken en hoe meer tokens je verdient. Met de tokens kun je respawnen maar jezelf ook upgraden als of reïncarneren in een sterkere en brutere Locust.
Terugkomen als Ticker kost je slechts één token. Deze razendsnelle beesten zijn handige zelfmoordterroristen en in staat om nietsvermoedende humans compleet op te blazen. Uiteraard ga je dan zelf ook down in a blaze of glory. Een Berserker daarentegen zit helemaal aan de andere kant van het Locust spectrum en kost maar liefst veertig tokens. De Berserker is een zeer gevaarlijke, close combat Locust die mensen letterlijk tot moes slaat. Het nadeel van de Berserker is dat haar (ja, de Berserker is een 'vrouwtje') zicht en navigatie nogal tricky is.

PRIJSKAARTJE

Het respawnen als Locust zorgt voor een beestachtig leuke dynamiek in multiplayer. Afhankelijk van je speelstijl (en het aantal tokens dat je opspaart) heb je heel wat keuzes. Zo zijn er drie verschillende Boomers: de Savage, de Mauler en de Grinder, respectievelijk met het prijskaartje van 36, 42 en 45 tokens.
De Boomers kunnen over grote afstanden schieten en met name de Mauler zal waarschijnlijk uitgroeien tot favoriet vanwege diens sterke schild, al is er ook veel te zeggen voor de heavy machineguns van de Grinder.
Naast de hierboven beschreven Locust zijn er ook nog de Grenadier, de Wretch, de Kantus, de Armored Kantus en de Serapede om uit te kiezen. Of we uiteindelijk onze tokens ook mogen inleveren voor een Lambent Locust variant is nog niet bekend, maar het lijkt me een inkoppertje.

Anders gezegd: het is te leuk om te laten liggen. En dat geldt hopelijk straks ook voor de totale game.









ICE T + GRIFFIN

Tracy Marrow, beter bekend als voormalig rapper Ice-T, verzorgt de stem van Griffin, een nieuw personage in GoW 3. Griffin is de leider van een groepje menselijke overlevenden genaamd The Stranded en speelt een cruciale rol in het verhaal.

VERWACHTING

Gears of War was fantastisch, GoW 2 ging daar dik overheen en deel drie belooft een bloederige, brute en beestachtige afsluiting te worden. Epic Games heeft vast nog wat troeven achter de hand maar de eerste kennismaking was al een fabelachtig frag feest!

- ⊕ Gevechten nog bruter.
- ⊕ Lambent zorgen voor nieuwe dynamiek op 't slagveld.
- ⊕ Beast mode.
- ⊖ April is nog ver weg.


JAN

GEARS OF WAR 3
XBOX 360
EPIC GAMES / MICROSOFT
APRIL 2011

FIFA 11 VS

De virtuele voetbalcompetitie kan beginnen. FIFA 11 en PES 2011 hebben hun opstelling klaar en spelen een onderlinge oefenwedstrijd. We geven het woord graag aan JJ – PU's eigen mix van Derksen en Van der Gijp – die mag vertellen welke van de twee partijen de meeste potentie aan boord heeft.



Oké, FIFA speelt soepeler. Maar PES heeft meer... KAMPFGEIST!

Een luie bank, twee consoles, twee grote tv's pal naast elkaar, vier controllers, Maarten plus een aantal gewillige stagiaires, en natuurlijk van beide games een previewversie: betere omstandigheden voor een FIFA 11 vs PES 2011-test kun je moeilijk verzinnen.
De insteek van de test heb ik bewust simpel gehouden. In PES ontbreekt namelijk nog veel content.

"HEEFT FIFA 11 DE FOOTIE-WAR NU AL GEWONNEN?"

Een wedstrijdje 'Wie heeft de dikste footie-piemel', zou EA daarom in deze preview-build makkelijk winnen. Gewoon veel meer modes en veel meer teams. Konami is op dat vlak nog druk bezig en dus ga ik er van uit dat er nog veel wordt aangevuld.
Wat ik dit keer wil testen is, gewoon, 'hoe ie speelt'. Want daar draait het toch om?
We gaan via Quick Match een flink aantal potjes afwerken in beide games, om zo te ervaren wat bijvoorbeeld de invloed is van het nieuwe passingsysteem. En ik wil uitvinden of de games hetzelfde aanvoelen, of dat er echt een wezenlijk verschil tussen FIFA en PES bestaat. Tenslotte wil ik een antwoord vinden op de vraag of PES de weg naar boven weer heeft gevonden. Want de laatste twee jaar zag ik PES-creator Seabass nog het meest als de coach van het Franse nationale elftal: compleet de weg kwijt.

GRIEZELIG GOED

Als ik beide games tegelijk opstart, valt één ding meteen op. PES 2011 ziet er beter uit. De spelers zijn bijvoorbeeld veel herkenbaarder. Neem FC Twente (PES 2011 bezit de Champions League-licentie). Waar FIFA doorgaans de meest bekende spelers in een elftal herkenbaar maakt en de rest uitrust met generieke, meer cartoony koppen, daar lijkt elke speler van FC Twente griezelig goed. Ook de stadions en fans zijn beter uitgewerkt dan in FIFA 11.


Staat dit stadion nu in Amsterdam of de Grand Canyon?



JJ VS PES VS FIFA VS MAARTEN

Bij de PU is JJ de FIFA-man en Maarten de PES-man. Daaruit vloeit voort dat JJ doorgaans de FIFA-potjes wint en Maarten die met PES. Tijdens de test van FIFA 11 en PES 2011 was dat opeens omgekeerd. En een beter bewijs dat beide games in hun kern echt veranderd zijn, kun je niet krijgen. Niet langer kun je vertrouwen op je oude FIFA- of PES-skills. En dat opent weer kansen voor anderen...

Niet dat het verschil erg groot is, maar je ziet het wel.
Nou heeft Konami het natuurlijk wel een stuk makkelijker. De game bevat op dit moment slechts een team of 20 (direct geplaatste clubs Champions League) terwijl de build van FIFA (zoals altijd) honderden clubs kent. En dan moet je wel met generieke koppen gaan werken. Maar goed, PES 2011 ziet er dus beter uit... zolang de boel stilstaat.

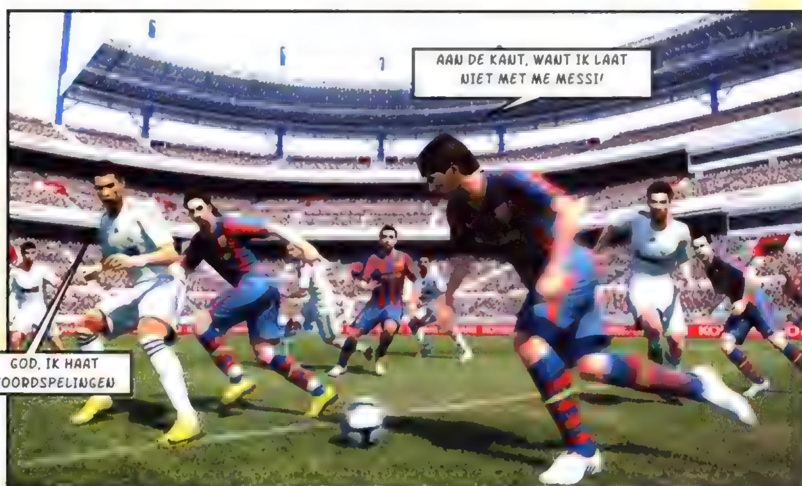
VLOEIEN

Eenmaal met spelen begonnen, blijkt PES 2011 een van de grotere problemen in deeltjes 2010 en 2009 nog steeds niet verholpen te hebben. Wederom bemerkte ik op het veld een aaneenschakeling van animaties.
En omdat PES 2011 meer dribbels dan ooit bezit (je kunt er zelfs vier aan elkaar linken) hakkel je vaak het veld over.
Toegegeven, het is beduidend minder erg dan in PES 2010, toen spelers alleen hoekig leken te kunnen bewegen. Maar zodra je FIFA 11 in actie ziet, merk je direct het verschil.
In FIFA 11 lopen acties soepel in elkaar over, moves vloeien, moves worden afgemaakt.
EA heeft op dit vlak, een vlak wat in mijn ogen belangrijker is dan herkenbare spelers, dus nog steeds een voorsprong.

OPNIEUW LEREN VOETBALLEN

Zoals ik in eerdere previews van FIFA 11 en PES 2011 aangaf, willen zowel EA als Konami gamers meer 'inspraak' op het veld geven. En dus moet jij straks in beide games gaan bepalen waar de pass precies naartoe vliegt, naar wie hij gaat en hoe hard.
Hetzelfde geldt voor het schieten en het verdedigen. De AI gaat minder 'ondersteuning' geven.
Na een uurtje spelen is echter duidelijk dat PES 2011 in die 'inspraak' een stuk verder gaat. Maar dan ook echt een stuk verder.
Bij elke pass moet je in PES 2011 goed nadenken in welke richting je de analoge stick precies richt en hoe laag je op de pass-knop drukt. Druk de pook een fractie teveel naar links en de pass zal een meter naast de bedoelde speler aankomen. Druk ietsepietsje te lang en het gaat mis.
Voorzetten vliegen hun doel voorbij, steekpasjes worden bijkans kanons-

PES 2011



kogels en terugspeelballen gaan juist veel te zacht.
Helaas helpen de vele bugs in de huidige versie van PES ook niet mee. Spelers lopen soms door ballen heen of gaan de verkeerde kant op.
Mooie aanvallen worden daardoor afgewisseld met hutseklutsvoetbal dat pijn aan de ogen doet.

STROPERIG

FIFA 11 borduurt daarentegen voort op de lijn die ze met FIFA 09/FIFA 10 hebben ingezet. Na een paar uur spelen waren we het dan ook unaniem eens dat FIFA 11 verreweg het meest op het voetbal lijkt zoals dat vandaag de dag gespeeld wordt.
Eindelijk is het 'tikkie-takkie' voetbal waarmee je in FIFA 10 door snel passen het veld over vloog, niet meer mogelijk. Deels omdat de AI de verdedigers dichter op de aanvallers zet, deels omdat je ook in FIFA 11 bij elke pass moet aangeven hoe hard je hem geeft en naar wie je hem speelt.
Echter, dit gegeven is beduidend minder rigide doorgevoerd dan in PES 2011.
In FIFA 11 helpt de AI nog steeds wat mee om de juiste speler te vinden en te bereiken bij het passen. Waardoor passes die meters langs de bedoelde speler vlogen, nauwelijks voorkwamen.
Wel is het zo dat het lastiger passsysteem en het verdwijnen van het tikke-takkie voetbal ervoor heeft gezorgd dat het spelverloop in FIFA 11 soms wat stroperig wordt.
Voor de AI geldt eigenlijk hetzelfde: EA is hiermee duidelijk verder.
Bij PES 2011 zagen we soms de meest bizarre dingen gebeuren. Spelers die ballen over de lijn liepen, een keeper die opeens op de middenstip stond, verdedigers die geen mannetje overnamen, enzovoort. Die dingen zijn vrijwel allemaal perfect verzorgd in FIFA 11. En dat kun je de omgekeerde wereld noemen, aangezien FIFA jarenlang de game was waar de AI je het idee gaf dat hij voor het eerst met voetbal in aanraking was gekomen.

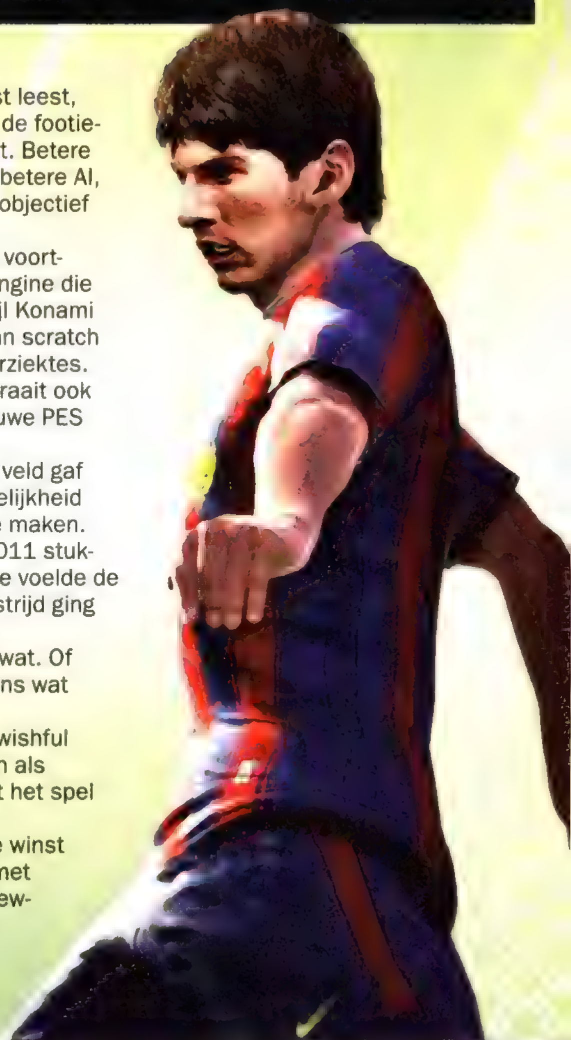
JJ BALT OP TWEE VELDJES

11 VS 11

Vers van de Keulse pers: FIFA 11 bevat een 11-tegen-11 mode. Wat inhoudt dat je nu ook met de keeper kunt spelen. Een leuke feature die me evengoed nachtmerries bezorgt van keepers die in het vijandelijke strafschopgebied ten aanval trekken. Want er lopen een hoop losers rond online...

VIVA DE FIFA?

Als je bovenstaande tekst leest, lijkt het erop dat FIFA 11 de footie-war nu al gewonnen heeft. Betere animaties, minder bugs, betere AI, realistischer voetbal. En objectief gezien is dat ook zo.
Je merkt duidelijk dat EA voortbouwt op een game en engine die staan als een huis, terwijl Konami van scratch begint. En van scratch beginnen betekent kinderziektes.
Maar een game spelen draait ook om fun en lol. En het nieuwe PES heeft potentie.
De grotere ruimte op het veld gaf ons bijvoorbeeld de mogelijkheid meer doldrieste acties te maken.
Ook is pingelen in PES 2011 stukken makkelijker. Tenslotte voelde de snelheid lekker aan. De strijd ging op en neer.
PES 2011 heeft dus wel wat. Of eigenlijk: het zou best eens wat kunnen worden.
Maar realiseer je dat dit wishful thinking kan blijken te zijn als Konami de fouten niet uit het spel haalt.
Want in dat geval gaat de winst vrij simpel naar EA. Dat met FIFA 11 nu al, in de preview-fase, een bijna perfecte game weet neer te leggen.





VERWACHTING

Twee footies, twee belevenissen. Er valt weer wat te kiezen...mits Konami de vele bugs uit hun spel weet te halen. Want anders loopt EA er wel erg gemakkelijk overheen.

FIFA 11
- \+ Voortbouwen op superieure game.
- \+ Alle clubs weer aanwezig.
- \+ Ziet er nu al af uit.
- − Pass-systeem maakt spelverloop wat stroperig.


JJ

PES 2011
- \+ Zelf passen is echt skillding.
- \+ Grafisch superieur.
- − Zelf passen kost (te) veel leertijd.
- − Nog te veel bugs.


JJ

FIFA 11
XBOX 360 / PLAYSTATION 3
EA
1 OKTOBER 2010

PES 2011
XBOX 360 / PLAYSTATION 3
KONAMI
8 OKTOBER 2010

GHOST TRICK

JURJEN IS BEGEESTERD

Nu de 3DS is aangekondigd, rijst natuurlijk de vraag: 'komen er dan nog wel leuke games voor de gewone DS uit?' Oké, Dragon Quest IX is natuurlijk nog niet zo lang geleden verschenen. Maar volgens een razend enthousiaste Jurjen moeten DS-bezitters ook Ghost Trick goed in de gaten houden.

Een sterfgeval, daarmee begint het verhaal van Ghost Trick. Je speelt dit avontuur namelijk met de geest van het hoofdpersonage.
Om je eigen geest even op scherp te zetten, wil ik vertellen dat deze game is ontsproten aan de briljante geest van Capcom's Shu Takumi, oftewel dezelfde meneer die de Ace Attorney serie heeft bedacht.
Hij heeft van Ghost Trick een zeer origineel spelletje gemaakt, dat je eigenlijk moet spelen om het te begrijpen. Maar ik denk met wat grove lijnen toch wel een aardig beeld van de gameplay voor je te kunnen schetsen.

TRUCJE

Je bent de geest van een overleden personage in een kleurrijke, levende wereld. Als je op het icoontje met de tekst 'Ghost' tikt, staat alles stil, wordt het beeld donker, en verschijnt je geest ergens als blauw vlammend balletje in beeld. Je kunt met de stylus dit balletje van het ene naar het andere voorwerp laten overspringen, mits de afstand tussen de voorwerpen niet te groot is.
Als je met een voorwerp een trucje kunt uithalen, wordt dit met tekst aangegeven. Bij een schakelaar staat bijvoorbeeld dat je deze om kunt zetten, of bij een fiets staat dat je deze een eindje kunt laten rijden.



(Door: **Azrha**)
Nou nou... Is toch wel lullig als er naar jouw "pistooltje" gezocht moet worden... Zeker een 9mm.

Vervolgens tik je op 'back' om terug te gaan naar de levende wereld, en tik je op 'trick' om het kunstje te activeren waarmee je die wereld wilt manipuleren.

MOORD

Deze vrij basale gameplay is kunstig verweven in een aantal dramatische verhaaltjes die net als de zaken in Ace Attorney als hoofdstukken van een groter mysterie moeten worden opgelost.
In Ghost Trick zit het zo: elk level begint met de moord op een bepaald personage. Vervolgens wordt de tijd teruggespoeld naar vier minuten voor de dodelijke aanslag, en mag jij proberen de moord te voorkomen. Dat kan door de moordenaar te hinderen, door ervoor te zorgen dat het slachtoffer uit zijn buurt is, of beide.



(Door: **sirmidor**)
De mannen van het bureau hadden altijd al een hekel aan Henk's gewoonte om een 5000 stukjes puzzel te gaan oplossen op de crimescene.

Je moet vaak snel denken en stevig puzzelen om de zaak binnen vier minuten naar je hand te zetten. Eenvoudig voorbeeld: als de fiets die je wilt laten bewegen om de moordenaar te laten schrikken zich te ver bij je vandaan bevindt, kun je misschien eerst de ladder omgooien, om via die omgevallen ladder je geest naar de fiets te laten springen.

FAVORIETE DING

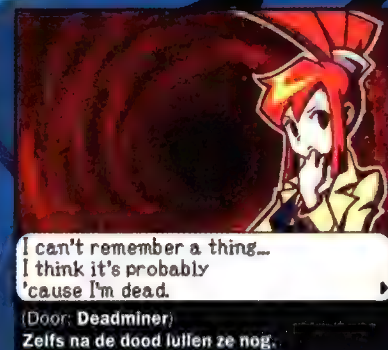
Deze beschrijvingen van uit het spel gescheurde elementen doen de totaalervaring absoluut geen recht. De manier waarop qua vormgeving 2D-elementen en 3D-elementen naadloos samenvloeien tot een sierlijk, consistent geheel, is exemplarisch voor de gameplay, waarin puzzels, verhaal, mysterie en tricks samenkomen in een broeierige, aangrijpende vorm van gameplay die mij in elk detail wist te boeien.
Ik heb Ace Attorney altijd een meesterlijke serie gevonden, maar Ghost Trick is na het spelen van twee leveltjes al veel meer mijn favoriete ding geworden.
Het is nóg gekker, met nóg leukere personages en een nóg leuker verhaal dat veel minder statisch maar juist hoogst interactief tot leven komt. Ghost Trick zal niet alleen de geschiedenis ingaan als een van de laatste grote games voor de DS, maar ook als een van de beste games voor dat systeem, mark my words.

WAUW, WAT MOOI

Dat de game bijzonder artwork heeft, kun je wellicht uit de plaatjes op deze pagina al afleiden, maar hoe mooi dit spel echt is, weet je pas als je het hebt zien bewegen. Dus hup, naar YouTube!



"INTELLIGENT, ARTISTIEK EN DOORWROCHT GAMEDESIGN."



(Door: **Deadminer**)
Zelfs na de dood lullen ze nog.



(Door: **Seveneleven**)
Het script voor de Pornofilm 'Komt de dokter bij een vrouw' laat te wensen over.



Goed verkopen zal dit moeilijk uitlegbare spelletje vermoedelijk niet, maar hoog scoren gaat deze Ghost Trick absoluut. Fijnproevers en liefhebbers van intelligent, artistiek en doorwrocht gamedesign gaan hier gouden tijden mee beleven.

- Een van de meest gewaagde, unieke en doordachte spelconcepten van deze tijd.
- Alle elementen en details smelten naadloos samen.
- Nóg leuker en intrigerender dan de Ace Attorney serie.


JURJEN

GHOST TRICK
DS
CAPCOM / BRIZAMILA
Q4 2010

ACE COMBAT
ASSAULT HORIZON

In zijn Gamescom-blog op PU.nl. noemde Jan het een paar weken geleden al "Call of Duty in de lucht". Hij had het toen over de nieuwe Ace Combat. Want dat is een vlieggame zoals hij die nog niet eerder had gezien.

De Ace Combat-serie gaat al heel wat jaartjes mee en was altijd goed voor degelijke kwaliteit.
De graphics werden steeds wat mooier, de actie steeds wat soepeler, maar met die subtiele verbeteringen heeft de game nooit volkstammen weten te verleiden tot het kiezen van het virtuele luchtruim.
Probleem met arcade flight simulators is dat je eigenlijk de hele tijd hetzelfde doet. Het verhaal is steeds anders, maar uiteindelijk ontaardt de gameplay altijd in duizelingwekkende dogfights, afgewisseld met missies waarin je alles op de grond moet platgooien.
En hoe lang blijft dat leuk?

REBIRTH

Dat kan beter en vooral meer 'in your face', moeten ze bij Namco gedacht hebben.
Want Assault Horizon is Ace Combat alleen dan overklokt, opgevoerd, opgefokt, uitgerust met tien vaten buskruit, omhangen met dynamiet, en volgepropt met anabolen.
De makers noemen hun nieuwste vliegspel dan ook bewust geen Ace Combat 7 maar een rebirth van de serie.
Deze rebirth doet op meerdere fronten denken aan Call of Duty.
Dat de camera veel dichter op het beeld en de actie zit, is even wennen maar maakt de strijd persoonlijker. En het zit vliegmanoeuvres niet in de weg, want de camera zoomt automatisch in of uit als er wat heftigs of lekkers gebeurt.

JAN SCHIET SCHEUREND DOOR DE LUCHT



HELIKOPTERS

Voor het eerst in een Ace Combat game kunnen we nu ook plaats nemen in een AH-64D Apache Longbow Gunship om vijandige [illegible] op de grond onder vuur te nemen.
Een paar missies later zit je in de gunner's positie van een UH-60 Black Hawk.
Deze situaties ontaarden al snel in hectische shoot-outs die niet zouden misstaan in een Call of Duty game.
Natuurlijk kun je ook ouderwets in straaljagers vliegen, rollen en schieten. Bijvoorbeeld achter de knuppel van een F-22 Raptor en Fairchild Republic A-10 Thunderbolt II.
Aardig gegeven is ook dat de actie plaatsvindt op bestaande locaties (onder andere Miami) met een conflict tussen bestaande partijen in plaats van die vage fictieve groeperingen van weleer in de Ace-serie. Oh ja, en deze keer zijn de Russen weer eens de slechteriken.



Het bleek lastiger dan verwacht om het knopje van de schietstoel te vinden.

GEGIL UIT EEN VUURZEE IN DE LUCHT

Er gebeurt vaker dan je hersenen kunnen verwerken iets heftigs of lekkers. De actie is overdonderend en oorverdovend. Je scheert rakelings langs wolkenkrabbers maar kunt ook keihard in ze crashen of ze deels aan brokken knallen. Je kunt zelfs delen van gebouwen laten instorten.
Natuurlijk is het nog leuker om vijandige vliegtuigen neer te schieten, vooral omdat je ze deze keer echt uit elkaar ziet scheuren en onderdeel voor onderdeel uit elkaar ziet spatten, niet zelden in slow motion.
Als een paar goed gemikte raketten bijna doel hebben getroffen, vertraagt het beeld voor de explosie, gevolgd door angstaanjagend gegil uit een vuurzee in de lucht.
Nog even met de mitrailleur eroverheen en daar stort het wrak ter aarde.

> "DE GAME DOET OP MEERDERE FRONTEN DENKEN AAN CALL OF DUTY."



VERSCHILLENDE PERSPECTIEVEN

Doordat de camera voortdurend zoomt en schakelt naar de heftigste momenten, zit je constant met je neus bovenop en middenin de actie, wat de ervaring echt totaal anders maakt dan in vorige delen.
Los van het camerawerk lijkt de game sneller en hectischer dan je ooit in een Ace Combat-spel hebt meegemaakt. Het heeft er alle schijn van dat de game ontworpen is om zoveel mogelijk adrenaline door je aderen te pompen.
Bij de overgang naar een volgende missie word je telkens in een andere kist geplaatst, om de strijd en het verhaal vanuit verschillende perspectieven te kunnen volgen.
Alweer een element waaruit blijkt dat de mannen bij Namco goed naar Call of Duty hebben gekeken.

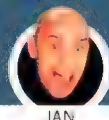


Ha leuk, je kunt ook met Oezbekistaanse kisten vliegen. Altijd spannend.

VERWACHTING

Ik vond Ace Combat de laatste jaren wat saai en voorspelbaar geworden maar deze reboot schopte zo hard in mijn kruis dat ik van de pijn bijna niet meer wist waar ik moest kijken... en dat bedoel ik op een positieve manier. Jawel mensen, er gloort iets moois aan de horizon.

- + In Your Face arcade vliegen en schieten.
- + Helikopters en straaljagers wisselen elkaar af.
- + Explosies, chaos, vijanden fileren in de lucht.
- − Ook nu toch weer de vraag: hoe lang blijft het leuk?
- − Niet zelf mogen spelen.



JAN

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON
PLAYSTATION 3 / XBOX 360
PROJECT ACES / NAMCO BANDAI
2011

FINAL FANTASY

THE 4 HEROES OF LIGHT

De beste DS-RPG van 2010? Volgens Jurjen is dat natuurlijk Dragon Quest IX. Maar misschien moet onze DS-RPG-master die mening later dit jaar nog herzien. Want Golden Sun moet nog komen, terwijl een recente speelsessie met Final Fantasy: The 4 Heroes of Light hem ook niet onberoerd heeft gelaten.

JURJEN GENIET VAN LICHTE SFEREN

[illegible]

VRIENDELIJK STIJLTJE

[illegible]

PAS OP: AUTO-AIM

In elke traditionele RPG kies je na een aanval ook de vijand die je ermee wilt raken. Maar niet in The 4 Heroes of Light. Hierin wordt je doelwit automatisch bepaald, op basis van weinig duidelijke spelregels. Voor sommige RPG-puristen is dit gebrek aan controle vast erg frustrerend, maar zelf vond ik het wel aardig. Het overslaan van die meestal overduidelijke stap schiet lekker op voor iemand die als ik het gros der gevechten in RPG's toch al voltooit door ongeduldig op de A-knop te rammen terwijl hij uit het raam kijkt met een biertje erbij.



HOOFDDEKSELS

[illegible]

SCHAAL

[illegible]

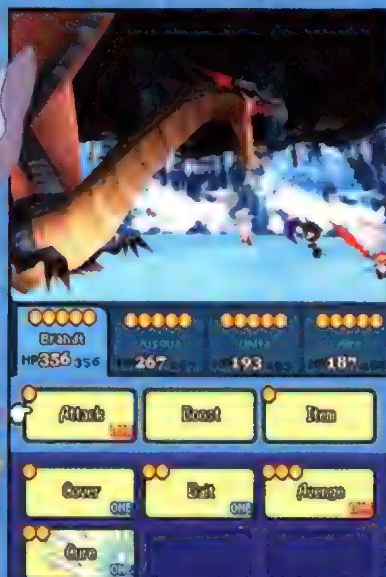
"DE GAMEPLAY SLUIT AAN OP HET VRIENDELIJKE STIJLTJE."



Het is duidelijk Jurjen die achter dit poppetje schuilt: intellect 10.



Dit jaar werd er tijdens de komkommertijd niet alleen een poema maar ook een ijsbeertje op de Veluwe gesignaleerd.



In hun vrije tijd spelen de 4 Heroes of Light blijkbaar graag Dragon Quest.


Brandt, de held van dit verhaal, doet alles om de afstand naar zijn publiek te overbruggen.

VERWACHTING

The 4 Heroes of Light levert de eenvoudige, ouderwetse gameplay en sfeer uit de eerste Final Fantasy's in een verpakking om verliefd op te worden. Het spel zal voor de diehard-RPG-fans wat te zacht van toon en inhoud zijn, maar wordt daardoor juist uitermate geschikt voor mensen die op zoek zijn naar lichtvoetig RPG-vermaak in sprookjesboeksferen.

- Prachtige, sprookjesachtige vormgeving vol schattige details.
- Ongecompliceerd en helder RPG-vermaak.
- Onzichtbare vijanden, aaarggh!
- Beperkingen in de gameplay zullen sommige RPG-fans ergeren.


JURJEN

FINAL FANTASY:
THE 4 HEROES OF LIGHT
DS
SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
5 OKTOBER 2010

SUPER SCRIBBLENAUTS

Scribblenauts was vorig jaar een aangename verrassing. Ondanks de bij vlagen frustrerende besturing, was Jan erg in zijn nopjes met deze unieke puzzelgame. Het vervolg belooft de foutjes uit het eerste deel glad te strijken en de gameplay nog gestoorder te maken.

De unieke, innovatieve puzzelgame Scribblenauts heeft nog altijd een speciaal plekje in mijn hart.
Een spel waarin je God intikt op een toetsenbord om Hem te laten verschijnen, alleen dat is al fantastisch. Dat je Hem vervolgens ook op een skateboard kunt zetten en naar een brommende beer kunt sturen om een level te halen, grenst aan het briljante.
Het spelprincipe - tik de namen van voorwerpen, dieren of mensen in om ze te laten verschijnen en er puzzels mee te kraken was ongekend.
Belangrijker: het werkte ook, en de resultaten waren vaak niet minder dan hilarisch. Helaas lieten besturing en nauwkeurigheid nog wel eens te wensen over, wat bij veel gamers frustratie opwekte.



Toen Jan 'Reusachtig Stinkend en Krijsend Monster' had ingetikt, sprong tot zijn verbazing een hem zeer bekende verschijning in beeld.

EEN ENORME, GEKKE, BOZE KOE

Fijn: weg is die frustratie bij Super Scribblenauts!
Je bestuurt de koddige held Maxwell nu gewoon met de richtingsknop, en laat hem springen met de B-knop. Het lijkt zo simpel maar het maakt een wereld van verschil.
Ook fijn: er is meer aandacht voor leveldesign. De levels zijn nu inventief en prikkelend, terwijl die in de voorganger vaak erg basic waren.
Nog fijner: een slordige 10.000 extra woorden zijn toegevoegd, waarbij veel ruimte is ingeruimd voor bijvoeglijke naamwoorden.
In plaats van 'koe', schrijf je nu 'boze koe' of 'bange koe' of 'gekke koe' of 'enorme koe' of 'enorme, gekke, boze koe'. En er verschijnt dus ook echt steeds een anders reagerende koe in je level.
Je kunt dus uiteindelijk een 'gevleugelde, met enorm zwaard uitgedoste, boze koe' oproepen om vijanden uit beeld te meppen.
Hoe je daar zelf op had moeten komen? Waarschijnlijk door de grenzen van je eigen fantasie zo ver mogelijk op te rekken. Daar zijn middelen voor.

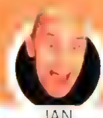
EEN ZWANGERE AUTO

Maar het kan nog gekker. Je kunt namelijk ook bijvoeglijke naamwoorden toevoegen aan voorwerpen die je normaal gesproken nooit met elkaar zou combineren.
En dus kun je stoeien met een zwangere auto (die daadwerkelijk een baby auto baart!), een boze tomaat en een beleefde dinosaurus.
Of wat dacht je van een gevleugelde mitrailleur, een bang huis, een vuurspuwende telefoon, een regenachtige lantaarnpaal of een afstotelijke vuurtoren?
Juist ja, doe mij nog maar een kopje paddothee.

VERWACHTING

Super Scribblenauts belooft nog uitgebreider en maffer te worden dan de voorganger, maar biedt bovenal een meer gestroomlijnde ervaring. En een spel waarin je een zombie bullebak met telekinetische krachten kunt oproepen door daadwerkelijk 'zombie bullebak met telekinetische krachten' in een schermpje te tikken, heeft bij mij een hele dikke streep voor.

- + Betere besturing!
- + Bijvoeglijke naamwoorden
- + Leukere levels!



JAN

SUPER SCRIBBLENAUTS
DS
5TH CELL / WARNER BROS. INTERACTIVE
16 OKTOBER 2010

PLAYSTATION 3 / XBOX 360

VANQUISH

Jawel, een halve pagina Vanquish! Een game die absoluut niet uit het oog verloren mag worden, aldus Steven. En om die reden mag hij wederom in een preview zijn enthousiasme over de aankomende shooter van Platinum Games met je delen.

Omdat ik voorafgaand aan de E3 al zoveel van de game had gezien, lag mijn focus tijdens de beurs elders. Maar ik ben benieuwd wat voor een impact de game op andere bezoekers heeft gehad.
Als je alleen de beelden ziet, plaats je Vanquish vanzelf in het rijtje van de tientallen shooters die aanwezig waren. Enigszins begrijpelijk, als je vooral op het uiterlijk van de game afgaat.
Maar pas als je de game speelt begrijp je dat dit een heel ander beestje is. En dan vallen ook al snel de unieke en onmiskenbare Japanse elementen in de vormgeving op.
Dankzij zowel gameplay als vormgeving vind ik Vanquish één van de vetste shooters die voor ons in het verschiet ligt. En dat komt ook door speltechnische vondsten, zoals je ARS.



ARS

Inderdaad, de afkorting van het Augmented Reality System is slechts één letter verwijderd van het Engelse arse.
Uiteraard heeft dit gameplay-element weinig met de menselijke anus te maken. Het systeem verandert namelijk de werkelijkheid een beetje om je een kans te bieden de vele vurige aanvallen te overleven.
Het slowmotion effect, waarvoor ARS verantwoordelijk is, kan op verschillende manieren in werking treden.
Je kunt het zelf activeren als je over objecten duikt of een backflip maakt. Maar als je wordt belaagd door een overweldigend aantal vijanden zorgt jouw ARS eveneens voor verlichting. Automatisch, in dat laatste geval.

WERVELENDE ACTIE

Ondanks de verlichting die ARS biedt, kan Vanquish bij een eerste kennismaking overweldigend zijn. Maar als je eenmaal vrienden bent geworden met de controls kun je genieten van de wervelende actie, die wat betreft tempo en hectiek zijn concurrenten ver achter zich laat.
Rocket-slides, slowmotion backflips, een transformerend machinegeweer en een overvloed aan grote mechs en rondvliegende projectielen zetten toon en tempo.
Dus wees maar blij met die ARS!

VERWACHTING

De grote vraag die ik mij tot voor kort stelde, was of deze pure singleplayer game genoeg in huis had om een gevarieerd en onderhoudend avontuur te kunnen dragen. Na het spelen van de nieuwste previewcode is die twijfel grotendeels verdwenen. Niet alleen door ARS, niet alleen door de vette moves, maar ook door de variatie in de levels, en het steeds interessanter wordende verhaal.

- + Vette moves maken van Vanquish meer dan een shooter.
- + Extreem hoog tempo van de actie.
- + Explosie van beeld en geluid.
- − Afwezigheid van co-op en multiplayer.



STEVEN

VANQUISH
PS3 / XBOX 360
PLATINUM GAMES / SEGA
22 OKTOBER 2010

LAST WINDOW

Het is geen opbeurend verhaal, het verhaal van Last Window. Het spel is door het Japanse Cing onder de dreiging van een faillissement gemaakt. Jurjen meende daar iets van te voelen tijdens het spelen van deze interactieve detectiveroman.

In maart 2010, kort nadat Last Window in Japan was uitgebracht, viel het doek voor de unieke spelontwikkelaar Cing. De eindschuld was 2,1 miljoen euro.
Je kent Cing misschien wel van Last Window's voorganger Hotel Dusk, of het meesterlijke Little King's Story. De weemoed die de mensen binnen Cing tijdens de laatste maanden van het bedrijf gevoeld moeten hebben, lijkt doorgesijpeld in hun laatste game.

NADEREND ONHEIL

Aan het begin van Last Window hoort Karl Hyde dat hij is ontslagen. Hij dreigt ook uit zijn appartement in Cape West te Los Angeles te worden gezet, als hij niet op tijd de achterstallige huur betaalt. Om de dreiging van naderend onheil nog groter te maken: het hele appartementencomplex Cape West zal over een maand sowieso worden gesloopt.



Aan de blik van het konijn te zien, heeft hij donders goed in de smiezen wat de zwaar gefrustreerde Kyle met hem van plan is.

Dat geeft Kyle precies een maand de tijd om de mysteries rondom zijn vaders dood te ontrafelen. Want hij weet zeker dat de antwoorden op zijn vragen binnen Cape West zijn te vinden.

INTERACTIEVE PRAATJES

Op het touchscreen zie je een plattegrond waarop je de stylus moet drukken om aan te geven waar je naartoe wil. Op het andere scherm zie je een eerstepersoons blikveld door de gangen van het appartementencomplex glijden om het aangegeven punt te bereiken.
Je zult veel op personages tikken om interactieve praatjes te maken en aanwijzingen te verzamelen. Tijdens dit soort dialogen verschijnen portretten van de personages als potloodschetsen in beeld, naast de opties die je hebt om het gesprek voort te zetten. Kom je bij een verdacht voorwerp, dan kun je erop tikken om dit nader te bekijken of er iets mee te doen. Soms moet je op het touchscreen voorwerpen combineren of met de stylus eraan draaien en rammelen om een puzzel op te lossen.

VRIJWEL IDENTIEK

Als je Hotel Dusk hebt gespeeld (wat overigens niet vereist is om van het opzichzelfstaande Last Window te kunnen genieten) zal dit je allemaal bekend voorkomen. Da's logisch, want de game is qua opzet vrijwel identiek. Dus inderdaad, je moet de Nintendo DS weer verticaal vasthouden, als het beduimelde detectiveromannetje wat dit spel een beetje probeert te zijn.
Verwacht een nieuw verhaal, meer interactiviteit, nieuwe personages, nieuwe intriges en wat nieuwe spelmogelijkheden in het vertrouwde, melancholische sfeertje.
Dat sfeertje is dit keer zelfs nog beklemmender, nog overtuigender. Niet zo gek, als je weet wat er speelde toen Last Window werd gemaakt.

VERWACHTING

In sombere sferen probeer je als de ontslagen Kyle West de waarheid over je vaders dood boven water te halen. Gelukkig zijn het spitse schrijfwerk, het fraaie artwork en de slimme touchscreenpuzzels wél om vrolijk van te worden.

- Heerlijk melancholisch sfeertje.
- Toffe touchscreen puzzels.
- Veel lezen.
- Lijkt sterk op voorganger.

JURJEN

LAST WINDOW
DS
CING / NINTENDO
OUT NOW

NBA JAM

Na een paar potjes op een recent evenement waren Jeroen en Jurjen er wel uit. EA's nieuwe NBA Jam voor de Wii wordt de naam NBA Jam waardig. En dat mogen zij zeggen, aangezien de heren ooit – los van elkaar – de nodige uurtjes in Midway's originelen voor de 16-bits machines hebben gestoken. Jurjen vertelt de jongere spelers onder jullie wat er zo leuk aan is.



Het woord 'originelen' uit de inleiding is niet in alle opzichten correct. Want de games die in 1994 voor SNES en Mega Drive verschenen waren natuurlijk ports van de arcadehit die een jaartje eerder in de speelhallen furore had gemaakt.
Die oorsprong in de speelhallen is ook in de nieuwe NBA Jam overduidelijk te herkennen.

BRANDENDE BAL

Er wordt twee-tegen-twee gespeeld met écht bestaande spelers uit écht bestaande teams, maar verwacht geen realisme. Verwacht wel soepel spelende actie met de vaart van een vechtspel, waarin spelers met uitvergrote koppen soms metershoog boven het veld vliegen en power dunks worden ingeleid door sneaky passes en wervelende schijnbewegingen.
Heeft een speler drie keer op rij gescoord, dan is hij 'on fire', wat betekent dat zijn schietcapaciteit en snelheid toenemen, zijn dunks nog spectaculairder worden, en met een brandende bal wordt gespeeld.
Ook op de Wii wordt het spektakel weer begeleid met kreten als 'He's on fire!' en 'Boomshakalaka!'.

CHEATENDE EINDBAZEN

Naast de logische visuele sprong voorwaarts en optionele motion controls is de Remix Tour het grootste nieuwtje van de nieuwe NBA Jam.
In deze spelstand voor één of twee spelers werk je jezelf niet (zoals in de Classic mode) omhoog langs een ladder met tegenstanders, maar krijg je wat meer vrijheid om je weg te vinden in een gestaag uitdijend veld met uitdagingen.
Deze zijn nog een stuk spectaculairder dan de reguliere matches, inclusief power-ups, krankzinnige spelregels en 'cheatende' eindbazen als Magic Johnson en Dennis Rodman.
Naast deze grootheden zijn ongetwijfeld ook weer beroemdheden uit politiek en entertainment te ontgrendelen.

ONGELOOFLIJK VERSLAVEND

De grote kracht van NBA Jam schuilt boven alles in de multiplayer. Weet waar je aan begint, want na een paar probeerpotjes tegen vrienden kom je er waarschijnlijk niet meer vanaf, en hangen ze elke avond bij je op de bank.
NBA Jam is oppervlakkig en simpel maar ook toegankelijk, duidelijk in wat het wil zijn, en dan opeens toch weer verrassend.
Boven alles is het spel gewoon ongelooflijk verslavend.
Ik twijfel er niet aan dat deze NBA Jam de redactie straks weer uren van het werk gaat houden.

VERWACHTING

Uit alles blijkt dat ze bij EA Canada heel goed weten waar ze mee bezig zijn bij het ontwikkelen van deze eerbiedige en wat ons betreft nu al geslaagde remake/sequel van NBA Jam.

- Minstens zo snel, soepel en spectaculair als het origineel.
- Remix Tour wordt dikke fun.
- Motion Controls voegen niets toe.

JURJEN

NBA JAM
Wii
EA CANADA / ELECTRONIC ART
OKTOBER 2010

F1 2010

JJ HEEFT ER ALLE VERTROUWEN IN

Na jaren smachten kan Formule 1-fanatic JJ dan eindelijk weer eens aan de slag met een F1-game. En omdat die F1-game door de racebeesten van Codemasters wordt gemaakt, kunnen we ook nog eens uitzien naar een góéde F1-game. Toch JJ?

Noem mij eens één slechte racegame van Codemasters. Nou? Nou? Oké, FUEL was geen topper, maar slecht kun je de race-maar-lekker-vrij-door-de-hele-woestijn-game met goed fatsoen niet noemen. En Cody's andere racers van de laatste jaren, GRID en DiRT 2, die waren gewoon briljant.
Omdat het team achter die laatste twee briljante racegames voor een groot deel ook aan F1 2010 heeft gesleuteld (en nog steeds sleutelt), durfde ik voordat ik ook maar één minuut met de game had gespeeld mijn klauwen al voor het spel in het vuur te steken.
En, beste lezertjes, na de eerste speelsessies zou ik dat zo nog een keer doen.

DISSEN

Zodra je F1 2010 opstart, ervaar je dat typische Codemasters-gevoel. In zowel GRID als DiRT wist de Britse developer de emotie die bij racen loskomt redelijk geslaagd in het spel te stoppen - door jou als het ware in de huid van een coureur te plaatsen. Racen werd opeens meer dan alleen met een autootje over een stuk asfalt raggen.
Of zoals Codemasters het zo mooi zegt: in de oude F1-games speelde je een wagen, in F1 2010 speel je een coureur.
Jouw team (van engineers tot managers) noemt je bij je naam, en je wordt het hele seizoen begeleid door leuke filmpjes van de actie rondom de baan.
Je hebt ook je vaste trailer (DiRT 2) van waaruit je alles opstart (Multiplayer, Time Trial, Quick Race, etc). Het leuke van deze opzet is dat je straks elk facet van de F1 aan den virtuele lijve gaat ondervinden. En dan heb ik het niet alleen over de bekende practice, kwalificatie, wedstrijd en pitstop, maar ook de verregaande interactie met je engineers, het onderhandelen over een contract met een team of het dissen van een bestaande coureur in de persconferentie na de race. Ja, je leest het goed, je hebt in dit spel zelfs 'contact' met de echte coureurs. Hoe cool is dat?

"ZODRA JE F1 2010 OPSTART, ERVAAR JE DAT TYPISCHE CODEMASTERS-GEVOEL."





Voor het seizoen 2010 zijn de F1-regels weer eens extra aangescherpt. Zo is elke coureur nu verplicht om op de voorkant van zijn wagen aan te geven of hij wel eens seks heeft gehad.



Toch netjes dat ze even voor het zebrapad stoppen.



Hopelijk hebben de bejaarden op dat cruiseschip ook een leuke dag.

VOORBEELDEN VAN DIEPGANG

● Alle teams hebben voor elk circuit de afstellingen van hun wagens opgegeven. Die zit ook standaard op de wagen in het spel. Wat betekent dat je in de hard mode in een HRT niet de Red Bull eruit rijdt. Als je een career mode over meerdere seizoenen instelt, moet je ook in één van de mindere teams beginnen en jezelf opwerken. De doelstelling past zich daarbij aan, 'eindig bij de eerste twintig' bijvoorbeeld. Ik hou erg van deze insteek, waarbij je echt klasse moet hebben om uiteindelijk vooraan te komen.

● Bij het sturen hebben de Codies een 'hoge' middenweg gekozen. Dat betekent dat het spel niet de moeilijkheidsgraad van Grand Prix van Geoff Crammond kent, maar ook dat je best flink moet werken om de wagen zonder stuurhulp op de weg te houden. De moeilijkheid ligt hem vaak ook niet zozeer in het op de weg houden van de wagen als wel in het verbeteren van tienden van seconden. En dat past me wel. Een sim mag immers wel lastig zijn, als het maar uitdagend lastig is. En net een paar tienden tekort komen vind ik motiverender dan steeds spinnen.

● Qua graphics wordt dit (natuurlijk) de mooiste F1-game tot nu toe. De circuits liggen er perfect bij en het dynamische weersysteem laat de regen bijna voelbaar neerkomen. Je merkt ook dat je, bij een natter wordende baan snel gaat glijden. Terwijl wanneer de boel droog wordt, de ideale lijn als eerste opdroogt.

● In F1 2010 kun je je wagen uitgebreid afstellen en dat doe je allemaal vanuit de cockpit. Via het beeldscherm, dat de echte coureurs ook vlak voor hun neus hebben, kun je alle info over het circuit, de temperatuur van lucht en baan, de tijden van de andere coureurs en je eigen wagen zien. Op basis van die info stel je vervolgens de wagen af. Dat kan door een 'quick set up' te doen (kiezen van agressief tot safe) of door echt met schuifbalkjes te gaan pielen. Als je vervolgens de baan opgaat en voelt dat het niet goed zit, kun je TIJDENS het rijden een andere afstelling aan je crew doorgeven via de D-pad, die dan in de pits meteen wordt doorgevoerd. Zeer vette feature!

● In de oude F1-spellen kon je te veel beuken. In F1 2010 kan dit ook, maar het levert niks op. Ik heb het uitgeprobeerd en believe me, bij elk klein kusje, elke keer inhalen onder de gele vlag of elk stukje afsnijden, kreeg ik een warning aan mijn broek. En echte fouten resulteren in tijdstraffen, drive throughs en uiteindelijk ook een zwarte vlag. Een te drieste actie werd zelfs 'na de wedstrijd bekeken', terwijl bij het inhalen onder geel de crew meteen aangaf dat ik die positie snel weer moest teruggeven. Hoe dit online gaat werken was nog niet bekend.

● De physics lijken - voor zover ik dat in een paar uur spelen kon zien - prima in orde. F1 2010 is geen Grand Prix van Geoff Crammond, waarin je bij een seconde te vroeg op het gas al een rondje draait, maar ook in F1 2010 ga je spinnen en schuiven. Ook de onzachte aanrakingen met de opponenten zien er goed uit, inclusief een prima schademodel dat vooral je voorvleugel snel laat afbreken. Je crew geeft ook hier meteen aan wat er aan je wagen mankeert en of je daarvoor de pits in moet. En dat is fijn, want ik verloor merkbaar grip toen ik die voorvleugel kwijt was.



JE MOEDER

Inderdaad cool, maar natuurlijk niet cool genoeg om iedereen over de streep te trekken. Mij niet, in elk geval.
Want als die shit rijdt als een drol, dan kun je nog zo veel tegen Alonso of je engineer mogen zeggen, het spel wordt daar niet beter van. Gelukkig stelt Codemasters me ook op dit vlak niet teleur.
Van de PR-teksten die men op de E3 bezigde, dat F1 2010 in principe een simulatie is die echter ook gespeeld kan worden door de casual F1-fan, is geen woord gelogen.
F1 2010 is inderdaad een heerlijke simulatie die, als je gewoon alle stuurhulpjes aanzet, ook door je moeder gespeeld kan worden.
Maar fuck je moeder, die leest dit blad toch niet, laten we het over de sim hebben. Want wat hebben jullie me daar de afgelopen maanden via Twitter over lastiggevallen.
'Hoe diep gaat F1 2010', 'Wordt F1 2010 wel realistisch', of 'Kloppen de physics wel met de werkelijkheid?'
Omdat het voor mij nogal lastig is om verhalend uit te leggen hoe diep het spel kan gaan, heb ik in bovenstaand kader wat zaken puntsgewijs besproken.



Hoezo zijn uitlaatgassen slecht voor de natuur? Daar denken de struiken hier wel anders over. Zelden een buxus sempervirens zo uitbundig over een hek zien piepen.



Red Bull geeft je dit keer geen vleugels maar wielen, met als bonus het gevoel dat je binnenstebuiten wordt gekeerd door een dozijn gemaskerde kerels in zwarte leren pakken.

SCHOONHEIDSFOUTJES

Al met al ik heb twee uur lang genoten van F1 2010, een game die in potentie eindelijk weer de F1-fans zal laten genieten.
Maar dan moet Codemasters nog wel een aantal schoonheidsfoutjes aanpakken. Zoals crew-teksten die niet op de goede plaats zaten, de A.I. die soms iets te driest was, de rem die nog te hard remde, wat vreemde bewegingen van de wagen en weirde uitslagen bij de kwalificatie (Trulli in de Lotus op 1???).
Maar dat zijn allemaal kleine dingen die in een dikke maand tijd prima hersteld kunnen worden. Zeker door Codemasters.

DE BITCHES VAN FIA

Eén van de redenen waarom EA en Sony zijn gestopt met het ontwikkelen van Formule 1-games, is de FIA. De bazen achter de Formule 1, zeg maar. Deze gasten zijn zo beschermend ten opzichte van hun raceklasse dat elk pixeltje zo'n beetje in drievoud moet worden goedgekeurd. Ook bij Codemasters worden ze daar wel eens gestoord van.
Aan de andere kant dwingt de FIA met hun mierenneukerij Codemasters wel een goede game af te leveren.



Codemasters heeft mijn vertrouwen niet geschaad. F1 2010 wordt een simulatie die vrijwel zeker door zowel de casual F1-fan als de echte F1-freak zal worden verslonden. We hebben er even op moeten wachten, maar dan krijgen we ook wat!

- + Codemasters.
- + Simulatie en casual in een
- + Rijdt nu al heerlijk.
- − Tweaken wordt belangrijk



JJ

F1 2010
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC
CODEMASTERS
23 SEPTEMBER 2010

N WORD LID!

MEDAL OF HONOR

€69,99*
PU-ABO + PS3- OF XBOX 360-VERSIE

€49,99*
PU-ABO + PC-VERSIE

WORD NU LID EN ONTVANG 12 X PU + MEDAL OF HONOR OF GEEF EEN ABONNEMENT CADEAU EN ONTVANG ZELF MEDAL OF HONOR. SURF NAAR:

WWW.PU.NL/ABONNEREN

* WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN

GAMESCOM: NACHRIC

Ook dit jaar vertrok zo ongeveer de helft van de PU-redactie naar de Gamescom in Keulen. Maarten, Wouter, JJ, Joris (cameraman pu.nl) en Jan gingen op zoek naar nieuwe builds, games en aankondigingen. Het afstruinen van business stands, achterafkamertjes en persconferenties werd uiteindelijk goed beloond.



Natuurlijk hadden we opnieuw verslag kunnen doen over Call of Duty: Black Ops, FIFA 11, de 3DS en Halo: Reach, maar daar hebben jullie al eerder melding van gemaakt. En in de komende maanden gaan we daar nog veel meer van horen.
Ons doel op Gamescom was dan ook simpel: op zoek naar écht nieuwe games, titels die in onze epische E3 special wat onderbelicht bleven, of reeds bekende games met zoveel nieuws dat we er simpelweg niet omheen konden.
Tja, wij houden wel van een beetje uitdaging.
De oogst viel dan ook helemaal niet tegen, zoals je kunt lezen op deze en komende pagina's.

TWEE NIEUWE PS3-MODELLEN

Sony introduceerde twee nieuwe modellen tijdens Gamescom. Een 160 GB versie die het huidige 120 GB model vervangt verschijnt in oktober voor de (huidige) prijs van 299 euro.
Voor 349 euro introduceert Sony de PS3 Move bundel, bestaande uit een PlayStation 3 met 320 GB, een Eye camera, een Move controller en een Move demodisc.
Zelf hadden we gehoopt op een pricedrop maar dat was waarschijnlijk wishful thinking.



Zijn dit nu die Duitsers die zeventig jaar geleden ons land veroverden?

LET'S GET COCKY

Logisch dat publishers op een gamesbeurs roepen dat hun games 'totally awesome' worden, maar het gebral en gebluf was in Keulen soms oorverdovend.
Zo meldden de makers van Crysis 2 dat de game was uitgesteld omdat ze een spel gaan maken dat alleen maar 90's of hoger zal scoren.
Ondertussen wilde de baas van Ubisoft, Guillemot, dat gamers wat meer geduld zouden hebben met Beyond Good & Evil 2, omdat de game perfect ging worden.
Wat gebral en gebluf betreft, stelt Peter Molyneux natuurlijk ook zelden teleur. Hij gebruikte elke previewsessie van Fable 3 om te melden dat de vorige Fables op veel vlakken heel slecht waren, natuurlijk om te benadrukken dat Fable 3 wél heel erg goed gaat worden.
Als het zo doorgaat hebben we over een jaar geen baan meer. Hoeven we alleen maar bij elke game het woord VET te drukken en er een 10 aan te hangen.



Zelfs Jan had op een gegeven moment genoeg van Molyneux' gelul.

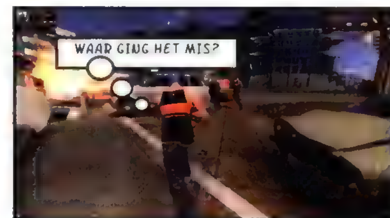
NOG GEEN 'CALL OF DUTY' VOOR EA



Sinds het merendeel van de Modern Warfare-makers Infinity Ward naar EA is overgelopen (of teruggelopen, het is maar hoe je het bekijkt), gonst het van de geruchten. Op de E3 voorspelden sommige sites al dat Respawn een nieuwe game zou aankondigen en voorafgaand aan Gamescom gebeurde hetzelfde.
De waarheid is dat ze bij Respawn, want zo heten de 'overlopers' nu, nog helemaal niet weten wat hun nieuwe game gaat worden.
Volgens EA zien we zelfs de nieuwe multiplayergame van Insomniac eerder verschijnen dan de Respawn-baby.

RIP REALTIME STUDIOS

En weer is er een studio naar de kloten. Ditmaal moest Realtime Studios de deuren sluiten. Grote kans dat de naam je niks zegt, en dat zegt dan weer genoeg. Want met de eerste Crackdown en daarna A.P.B. scoorde het bedrijf slecht. Zo slecht dat het een week of twee (!!!) na het verschijnen van A.P.B. al schluss was.
Saillant detail is echter dat Realtime Studios wel het bedrijf is van de man die ons GTA gaf, David Jones. Realtime Studios lijkt daarmee het zoveelste voorbeeld van een man die een succesvolle developer verliet omdat ie dacht dat hij het in zijn eentje ook wel kon. Niet dus. Kijk maar naar - bijvoorbeeld - John Romero en Bill Roper die na hun vertrek bij respectievelijk Id Software en Blizzard niet veel verder kwamen.
Overigens gaan er geruchten dat er bij Realtime Studios aan een doorstart wordt gewerkt.



PSP2 KOMT ERAAN!!??

De dag dat de Gamescom de première van een nieuw stukje hardware mag beleven zal nog wel even op zich laten wachten. Daarvoor zijn de E3 en de Tokyo Game Show toch te belangrijk.
Wat niet wegnam dat er in Keulen veel werd gesproken over de PSP2, die er natuurlijk sowieso aan zit te komen.
Volgens de doorgaans betrouwbare site Eurogamer hadden drie developers bevestigd dat hen het ontwerp van de nieuwe PSP2 was getoond en dat deze een touchpad zou gaan bezitten. Maar dan aan de achterkant van het beeldscherm, zodat je vingers niet in beeld komen.
We houden het in de gaten.

HTEN AUS KÖLN





HARDE RELEASEDATA

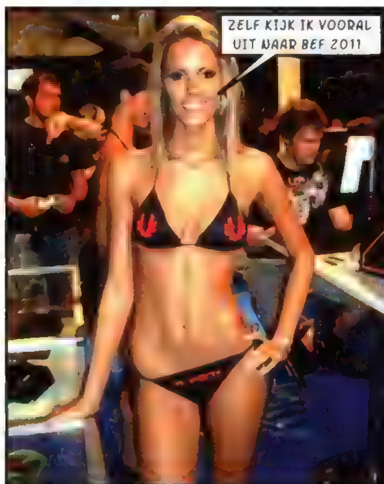
Op de E3 is men altijd lekker vaag over releasedata, maar tijdens de Gamescom vliegen de harde data je om de oren. Amper twee maanden na LA mag er in Keulen blijkbaar een stuk meer gezegd worden. Deze kun je alvast met rode stift in je PU-agenda noteren:

PES 2011 (PC, PS2, PS3, PSP, Wii, Xbox 360) 8 oktober 2010
Gran Turismo 5 (PS3): 3 november 2010
Dead Space 2 (PS3, Xbox 360): 28 januari 2011
Mass Effect 2 voor PS3: januari 2011
Dragon Age 2 (PC, PS3, Xbox 360): 11 maart 2011
Crysis 2 (PC, PS3, Xbox 360): 25 maart 2011
The Sims Medieval (PC): maart 2011


De laatste proefrondjes worden gereden, 3 november geht es los!

PES 2011 GAAT STRIJD MET FIFA 11 VOL AAN

Elders in dit blad kun je lezen hoe het eerste duel tussen PES 2011 en FIFA 11 uitpakt. In Keulen werd tijdens de persconferentie van Konami bekendgemaakt dat PES 2011 min of meer gelijktijdig met FIFA 11 zal worden uitgebracht. En dat is begin oktober. Een opvallende actie van de Japanse publisher, en niet alleen omdat PES traditioneel altijd wat later dan FIFA verscheen. Het is vooral opvallend omdat de build die men in Keulen liet zien best nog wat bugs vertoonde, terwijl FIFA 11 behoorlijk stabiel oogde.
En onze ervaring leert dat je in een maand tijd niet echt al te veel meer kan doen.
Aan PES- ontwikkelaar Seabass de lastige taak het tegendeel te bewijzen.



OPVALLENDE ZAKEN OP GAMESCOM

♦ Medal of Honor en Call of Duty: Black Ops laten beide levels met helikopters zien. Toeval of gevalletje 'lekker elkaar opfokken'?
♦ Met zoveel grote 16+ games is voor kids steeds minder te doen op Gamescom.
♦ Sony en Microsoft mensen die elkaars zwiephardware keihard dissen.
♦ Meer dikke mensen dan vorig jaar. We krijgen het sfeertje van de E3 al aardig te pakken, hier in Europa.
♦ Nu Kinect en Move er aan komen, willen veel publishers toch proberen de RTS naar de console te halen, let maar op.
♦ Het belachelijke gerucht dat Halo: Reach in 3D speelbaar zou zijn. Niet dus!
♦ Een complete hal vol Duitse/Oost-Europese MMO's/RTS'en/RPG's waar we nog nooooooit van gehoord hadden. Bizar.
♦ De ene publisher omarmt 3D terwijl de ander er nog niks mee wil doen (EA's Peter Moore: 'ik ken niemand met een 3D TV').

FAR CRY 3 IN DE MAAK?

Steeds vaker bereikt ons het gerucht dat Far Cry 3 in de maak is bij Ubisoft Montreal. De mannen van PC Gamer schreven er al wat over, en in Keulen werd het door Ubisoft ontkend noch bevestigd. Dat betekent doorgaans dat er wel degelijk wat aan de hand is.
Deel 3 zou zich net als deel 2 weer in een Afrikaanse setting gaan afspelen.



Hij kijkt dan wel heel stoer maar het liefste zou hij deze koe knuffelen.


Jan en Maarten, hebben een lucratief sponsorcontract met Hans Anders getekend.

♦ Alle developers die een game maken waarin moslims voorkomen, doen geweldig geforceerd over de aanwezigheid van deze religieuze rakkers. Wilders zou trots op ze zijn.
♦ Fatsoensrakkers kunnen hun borst weer nat maken; games als Black Ops en Spec Ops gaan het gebruik van realistisch geweld weer een niveautje hoger tillen.

BIOSHOCK INFINITE

Platform: PS3 / XBOX 360 / PC **Release:** 2011

Op elke show komen we ze tegen; van die games die totaal uit het niets verschijnen, opeens stukken beter en inventiever zijn dan die vande concurrentie, en daar je door compleet van de sokken blazen. Spellen die elke publisher vreest bij de concurrentie te ontdekken. Want na het zien van zo'n nieuwe topper, valt de rest opeens verschrikkelijk tegen. Killzone 3 deed het op de laatste E3, Rage op de Gamescom van 2009, en BioShock Infinite was dé game van Gamescom 2010.



Hoe goed BioShock 2 ook was, hij was toch ook wel een beetje hetzelfde als deel één.
Je liep weer door vrijwel dezelfde omgevingen, alleen dan tig keer zo zwaar en lomp omdat je in 'de huid' van een Big Daddy zat.
De ontwikkelaar van het briljante eerste deel, Irrational Games, heeft dit ook ingezien. En sneller dan jij denkt.
Volgens de producer van BioShock, Kevin Levine, had men het idee voor BioShock Infinite al zes maanden na de release van BioShock op papier staan.

Rapture was cool, maar de door water omsloten stad werkte te beperkend. Het werd te veel gangetje-deurtje-gangetje-deurtje-open-ruimte-trapje-gangetje.
Zie daar Columbia, de nieuwe ideale stad door de Amerikanen gebouwd. Dit keer hangt die stad gewoon lekker in de lucht.

En natuurlijk gaat ook dit utopische experiment weer helemaal fout. Waardoor je de maatschappij in de zwevende stad flink ontwricht mag noemen.
Jij speelt Booker de Wit (ja, inderdaad, Nederlandse voorouders), een soort 'klusjesman' die op zoek gaat naar een vrouw die al jaren vermist is. En die chick zit dus op Columbia. Zie haar maar eens uit die gestoorde maatschappij te halen.

Irrational Games doet haar naam eer aan door de wereld van Columbia zo mogelijk nog weirder te maken dan Rapture, in knisperstrakke, fenomenale beelden. De setting is de VS van 1900, en dus rijdt iemand rond met een ijzeren paard voor een wagen zonder wielen, die daardoor over de weg schuurt. Of je ziet een dame haar stoepje vegen voor een huis dat in de fik staat...
De gameplay is flink opgespiced.

Met name het tempo tussen de verschillende acties ligt een stuk hoger. Waar BioShock vooral gangetje-ruimte-gangetje was, mengt Irrational shootouts met stukjes verhaal, hand to hand combat en zelfs platformactie.
Verwacht wat dat laatste betreft bijvoorbeeld dat je een vijand achtervolgt door stukjes over een hangende rails te glijden.



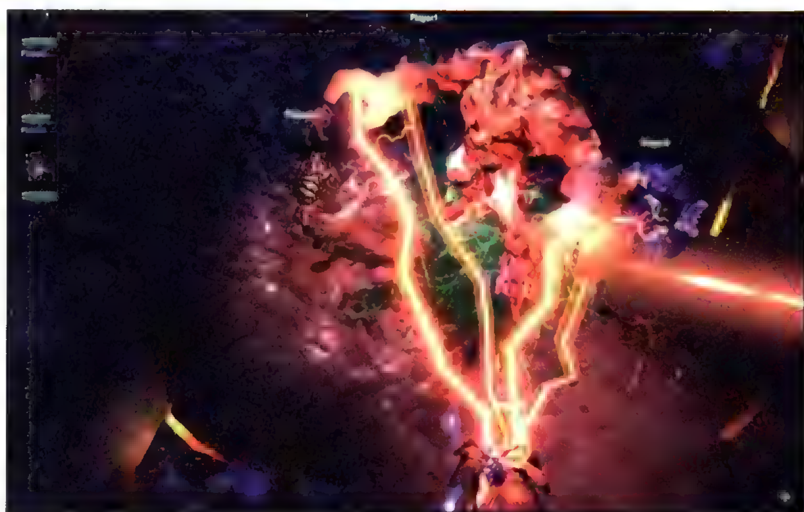
Opvallend is dat het aantal vijanden veel groter is. Bestond de 'overmacht' in BioShock hoogstens uit vijf of zes mafkezen, in BioShock Infinite heb je er zomaar vijftien achter je reet aan rennen.
Gelukkig kun je ook dit keer weer beschikken over een fijne combi van dikke wapens en brute psychic powers.

Houd deze titel in de gaten, zet hem op de cover van je agenda, schrijf 'm op de muur boven je bed, kras het in de lak van de wagen van je vader, want de weirdness die Irrational games voor ons creëert, die mag je straks niet missen.

DARKSPORE

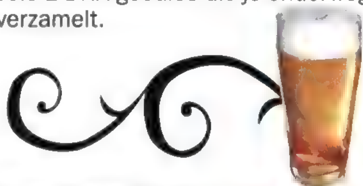
Platform: PC **Release:** februari 2011

Niet iedereen binnen EA is blij met de Spore-associatie die de titel Darkspore oproept. Niet dat men niet tevreden was met Spore, maar Darkspore is – ondanks overeenkomsten in naam en (een of twee) spelelementen – toch echt een compleet andere game.



Darkspore doet nog het meest denken aan schuin-van-bovenaf bekeken actie-RPG's als Diablo en Torchlight. De overeenkomst met Spore zit hem - naast de naam - vooral in de Creature Creator. Die is door Maxis in aangepaste vorm overgezet van Spore naar Darkspore.
Het komt er op neer dat je met drie, door jou zelf gecreëerde, wezens/helden een reeks van planeten afgaat om exotische en uiteenlopende Darkspore-monsters te verslaan.
Je speelt steeds met één held onder de knoppen en kunt op bepaalde momenten overschakelen naar een ander wezen, bijvoorbeeld als de situatie of het spel daar zelf om vraagt.

Je verdient op elke planeet upgrades, zeldzame voorwerpen en bonussen, en krijgt na elke missie de vraag of je je huidige beloning om wilt zetten in een nog betere... maar dan moet je eerst nog wel eventjes een andere planeet vol gespuis opruimen.
Bij je strijd tegen de monsters is de editor je grote vriend. Tussentijds kun je je drie heldhaftige wezens voortdurend aanpassen met de vele E-DNA goodies die je onderweg verzamelt.



Darkspore kent vijf soorten helden en vijanden: Cyber, Plasma, Quantum, Bio en Necro. Elke soort heeft natuurlijk unieke vaardigheden waar je op moet anticiperen. Zo kun je met je eigen Quantum-held teleporteren, terwijl Quantum vijanden - onder meer - de tijd kunnen manipuleren.

Het spel is in je eentje, tegen ander spelers via PvP of in co-op met maximaal vier spelers te spelen.
In dat laatste geval wordt de tegenstand groter en zul je moeten samenwerken om tussenbazen en eindbazen te verslaan.

INVERSION

Platform: PS3 / XBOX 360 Release: NNB

gamescom

Een spel waar onze hoofdjes letterlijk van begonnen te duizelen was Inversion; een third-person shooter met een zeer inwisselbare spierbundel als hoofdpersoon, maar met potentievolle gameplay om je vingertjes bij af te likken.



Op het eerste gezicht leent ontwikkelaar Saber Interactive – die we nog kennen van TimeShift – opzichtig een aantal zaken van Battlefield Bad Company en Half-Life 2.
Je kunt namelijk muren kapot schieten om doorgangen te creëren, stellages omver kegelen en complete gevels en balkons aan gruzelementen knallen, bijvoorbeeld om de vijanden die erop en erachter schuilen in hun val mee te sleuren.
Nog leuker is het stoeien met zwaartekracht, het voornaamste punt waarmee deze game de aandacht trekt.

Dankzij een geheimzinnig apparaat kun je - als een Jedi - vijanden in de lucht laten zweven, complete stadsbussen telekinetisch oppakken en wegsmijten, en tal van andere Gravity Gun-achtige tricks uithalen.
Als dan ook nog eens de complete spelwereld 90 graden of zelfs 180 graden kantelt, en de actie zich doodleuk via muren en plafonds van gebouwen voortzet, begrijp je dat we hier te maken hebben met een wel zeer interessante mindfuck.

Inversion spreekt zelf van 'gravity anomalies' en deze zullen veelvuldig in de game plaatsvinden.
Door de 'zwaartekrachtafwijkingen' storten gebouwen ook nog eens spontaan in elkaar en ontstaan glitches. Die glitches geven voeding aan half-om-half-gebieden waarin de zwaartekracht deels normaal is en deels gekanteld functioneert.
Zo sta je dus opeens tegen een muur aangeplakt, terwijl je granaten onder een normaal gesproken onmogelijke hoek werpt naar de vijanden in een deel van de ruimte waarin de zwaartekracht wél normaal functioneert.
Het mag duidelijk zijn: Inversion heeft onze aandacht.



GRAN TURISMO 5

Platform: PS3 Release: 3 november 2010

Je kon hem niet missen op de PlayStation booth: Gran Turismo 5. Vlak na de moord op Johan van Oldebarneveldt aangekondigd en nu eindelijk op het randje van de release. Lange, lange, lange rijen stonden er voor de 'wagens' waarin je het nieuwste stukje autoporno van Yamauchi kon uitproberen.

Gran Turismo 5 herbergt 1000 wagens, 70 superstrakke circuits, Nascar, rally, perfecte physics, een online mode en uitgebreide mogelijkheden om je wagens/acties te 'filmen & fotograferen'. Dat wisten we allemaal al, natuurlijk.
Maar in Keulen bleek dat Yamauchi nog verder was gegaan.
Er zitten karts in het spel. Eigenlijk waren die bedoeld voor GT6, maar toen een overijverige journo een screen online plaatste, moest Yamauchi de opgevoerde zeepkisten wel in het spel stoppen.
GT5 kent ook een B-Spec mode waarin je als manager jouw team naar de overwinning dient te leiden, en een 'Coursemaker' om je eigen banen mee te ontwerpen.
Allemaal leuk en aardig, maar er was ook wel wat aan te merken op de build die we in Keulen speelden.

Zo zagen we toch weer duidelijk dat de door de A.I. 'bestuurde' auto's langs voorgeprogrammeerde banen reden.
Ook werd ons niet helemaal duidelijk waarom er nu ineens verschil wordt gemaakt tussen 200 special cars en de 800 'gewone' wagens.
Het speciale van de special cars bestond volgens Yamauchi uit het feit dat het interieur hierin echt fraai uitgevoerd was, en dat het schademodel ervan veel verder was uitgewerkt.
Klinkt als een smoesje om te verklaren waarom die andere 800 wagens wat minder mooi zijn uitgewerkt.
Hoe het ook zij, GT5 gaat geen enkele fan van deze raceserie teleurstellen.
Het wordt gewoon een superuitgebreide racegame die je spatrealistisch laat rijden met de mooiste wagens op deze aardbol.
Daar doet ons gezever niets aan af.



SPACE MARINE

Platform: PC / XBOX 360 / PS3 Release: 2011

Op het eerste gezicht lijkt Space Marine een simpele Gears of War-kloon die zich in het Warhammer 40K universum afspeelt. Maar dat is slechts gedeeltelijk waar. Wouter nam een kijkje en zag dat deze third-person shooter meer ruimte biedt voor mêlee dan Gears, voorziet in een eenvoudig level-systeem voor je wapens, en geen cover-systeem kent.



Meppen doe je met verschillende soorten hamers, je iconische chainsword of andere zwaarden, maar natuurlijk ook met behulp van de power knuckles, een wapen waar 40K ruimtemariniers in het bijzonder graag orks mee pletten.
Het slicen, pletten en zagen gaat gepaard met veel bloed en gore en een aantal lekkere finishing moves.

Aangezien Space Marines, inclusief hoofdpersoon Titus, een soort wandelde tanks zijn, kan hij wel een aantal kogels koppen, en is cover zoeken geen first line of defense.
Hierdoor, en dankzij de grote rol van mêlee combat, lijkt de actie een stuk sneller en hectischer te worden dan die in Gears, en daarom waarschijnlijk ook minder tactisch.

Gelukkig krijgt de boel een stukje meer diepgang dankzij een upgradesysteempje, dat je een wapen verder laat versterken naarmate je het meer hebt gebruikt.

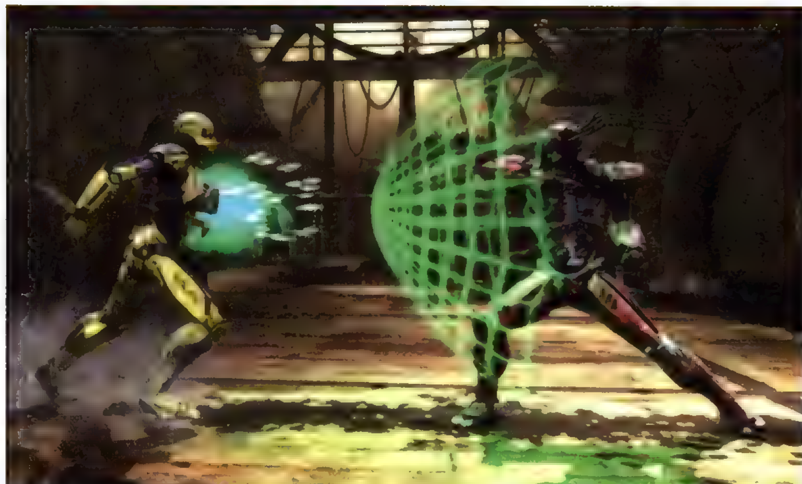
Lekkere knaller in een rijk universum? Het eerste moeten we nog even afwachten, het tweede is een feit!



MORTAL KOMBAT

Platform: XBOX 360 / PS3 **Release:** 2011

Het is erop of eronder voor MK. Want als dit deel niet weer de ouwe leunstoelninja-ultiemheid van weleer weet te vangen, zullen velen de serie waarschijnlijk voorgoed de rug toekeren.



Gelukkig grijpt deze Mortal Kombat (zonder nummer of subtitel) dan ook terug op de old skool 2D-knokkerij, inclusief harde fatalities (wat een behoorlijk gemis was in MK vs DC), en met een paar nifty aanpassingen. Dankzij een in drieën gedeelde Super Meter is het nu mogelijk om je Special Moves extra power te geven, combo's te breken of een tag-team aanval in te zetten, zoals we dat kennen uit bijvoorbeeld Dead or Alive.

Laat je de hele meter vollopen, dan kun je met een vette X-Ray Move de tegenstander trakteren op een paar rake klappen, waarna je in X-Ray-view te zien krijgt welk effect de mishandeling op diens botten en ingewanden heeft gehad.

Of deze 'nieuwe' MK wel nieuw genoeg zal zijn om de aandacht lange tijd te gijzelen, valt te betwijfelen. Maar het bloed stroomt weer rijkelijk, en dat is in elk geval een goed begin.

DRAGON AGE II

Platform: XBOX 360 / PS3 / PC **Release:** 8 maart 2011

BioWare is inmiddels succesvol genoeg om een paar risico's te nemen, dat blijkt wel uit de verrassende wendingen die we kunnen verwachten in de tweede Dragon Age.



Het eerste wat opvalt is de verandering in stijl, die een stuk cartoonier en iets kleurrijker (no more mister Mainly Brown) is geworden.

Inmiddels weten de echte RPG-fans wel dat het in DA2 niet langer mogelijk is om je character helemaal zelf in ras en naam te scheppen. Je bent dit keer gewoon Hawke, een mens en een Champion met een eigen stem.

Deze vaststaande feiten hebben alles te maken met de wijze waarop het verhaal wordt verteld.

Via de vertellingen van een dwerg genaamd Varick en een nog onbekende persoon, wordt de gameplay aan elkaar geregen. Met andere woorden: Hawke z'n epische geschiedenis (en aangezien het zich in een tijdsbestek van tien jaar afspeelt is het woord episch dit keer niet misplaatst) wordt verteld aan de hand van de herinneringen van anderen. Een vertelwijze die we nog niet eerder hebben gezien in een game.

Ook speltechnisch doet het spel rare dingen, want het begin van Dragon Age II is gewoon hack 'n slash!

Hawke hakt door de Darkspawn heen alsof het een clubje papieren kabouters betreft, dit komt doordat verteller Varick z'n verhaal lichtelijk overdrijft.

Pas als een chickie genaamd Cassandra, degene aan wie de malle dwerg z'n verhaal vertelt, hem vraagt of het écht allemaal zo is gebeurd, keren we terug naar iets snellere en gebruiksvriendelijkere, maar meer vertrouwde combat.

Zeg maar: een minder overdreven verhaal.

Het mag duidelijk zijn dat BioWare van plan is de Meester der Gameverhalen te blijven. En tja, dat gaat niet zonder een paar risico's te nemen.

GUILD WARS 2

Platform: PC **Release:** 2011

De basis van de eerste Guild Wars is voor deel twee behoorlijk aangepast. Lees maar snel verder als je wilt weten hoe precies, gildegenoten!



De baanbrekende veranderingen komen al naar voren in de character creation, waarin je dit keer tussen maar liefst vijf rassen kunt kiezen, inclusief de Charr.

Vervolgens moet je niet alleen aangeven wat ongeveer het achtergrondverhaal van je avatar is, maar ook wat zijn of haar persoonlijkheid en afkomst is.

Dit bepaalt niet alleen het beginfilmpje, maar zal ook invloed hebben op de rest van de game. De ontwikkelaars gaan zelfs nog een stapje verder door te zeggen dat je persoonlijkheid wordt gevormd door de dingen die je meemaakt in Guild Wars 2.

Als de gameplay begint, is het eerste wat opvalt de prachtige, schilderachtige graphics, door de heren van ArenaNet liefkozend 'handcrafted' genoemd worden. Dat de combat er ontzettend dynamisch en soepel uitziet springt ook meteen in het oog.

Je personage kan rennend casten en aanvallen ontwijken door te rollen. Dat moet ook wel, want de mobs rennen niet in een rechte lijn naar je toe. Ze bewegen zich natuurlijk en lijken logische beslissingen te maken aan de hand van wat jij doet.

Naast het feit dat er weerseffecten en een dag- en nachtcyclus aan Guild Wars 2 zijn toegevoegd om de boel filmischer te maken, zijn quests vervangen door zogenaamde 'dynamic events'.

Niet langer wandel je simpelweg naar een mannetje met een uitroepteken boven z'n hoofd, er gebeuren 'echte' dingen in de wereld, waar je aandacht vanzelf door getrokken wordt. Indrukwekkende shit, waardoor je bijna zou vergeten dat de titel is gemaakt om massaal online gespeeld te worden!



RED FACTION: ARMAGEDDON

gamescom

Platform: XBOX 360 / PS3 / PC Release: maart 2011

Laten we maar met het slechte nieuws beginnen. Red Faction: Armageddon is, anders dan z'n voorganger Guerrilla, amper nog een sandbox game te noemen. Het verhaal, dat zich (grotendeels) onder het oppervlakte van Mars afspeelt, zal op lineaire wijze verteld worden, dus vrij door een rode wereld lopen is er niet meer bij. Het goede nieuws? Alles draait nog steeds om de totale destructie van je omgevingen!



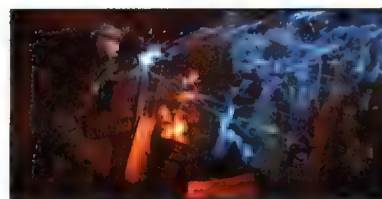
Het neerhalen van gebouwen was één van de leukste dingen in Red Faction: Guerrilla. En in het nieuwe deel gaat de GeoMod 2.0 engine helemaal los.
Belangrijk voor het vernietigen van shit is dat er de juiste tools voor beschikbaar zijn, en ook dat lijkt wel goed te komen. Ehm, in elk geval voor de helft.

Met behulp van de Magnet Gun kun je twee objecten met een noodgang tegen elkaar laten knallen, met vernietigende resultaten natuurlijk. Schiet je eerst op een vijand en daarna op een muur, dan vliegt het knalvoer op de muur af. Soms vliegt ie er zelfs dwars doorheen, of wordt ie tot bloederige pulp geplet, afhankelijk van het materiaal waarvan de muur gemaakt is.

Je kunt trouwens ook de muur naar de vijand knallen, waardoor de Magnet Gun een leuke gadget lijkt te worden.

Met de Nano Forge kun je juist dingen repareren. Het tegenovergestelde van wat we willen, maar het ziet er best indrukwekkend uit als je een zojuist ingestort gebouw helemaal weer opbouwt met behulp van een klein apparaatje.
Bovendien kan het geen kwaad om middenin een schier kansloze shootout cover uit het niets te laten verschijnen.

THQ lijkt een waar multimediaal universum van Red Faction te willen maken. Onder andere met de toevoeging van de game Battlegrounds, een party-game-achtige top down shooter waarin bekende voertuigen uit de wereld van Red Faction het tegen elkaar opnemen.
Maar het meest verrassende is nog wel het feit dat er voor Syfy Channel een TV-serie wordt gemaakt, waarin de gebeurtenissen tussen de delen Guerrilla en Armageddon uit de doeken worden gedaan.
Een TV-serie gebaseerd op een game-franchise, dat hebben we sinds Viva Piñata niet meer meegemaakt!





THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS



Platform: PC / XBOX 360 / PS3 Release: Q1 2011

Geralt is nog lang niet klaar met het op stijlvolle wijze kapot hakken van monsters, en dat stemt hele volksstammen van nerds en geeks zeer tevreden. Waaronder Wouter, die de demonstratie van het spel op Gamescom bezocht.

Dat The Witcher 2 een stuk grootser en beter wordt dan deel 1, willen de mannen van CD Projekt bewijzen aan de hand van een aantal indrukwekkende cijfertjes.
Zo moet Assassins of Kings zestien verschillende eindes hebben ten opzichte van de drie die z'n voorganger bezat. De ontwikkelaar pocht ook met dik twee uur tegenover vijftig minuten aan cutscenes en, het meest interessante, vier laadschermen in plaats van zevenhonderd!
Na nog een beetje opschepperij, gesteund door een megamap die de vertakkingen in het verhaal in beeld brengt, volgt dan eindelijk de demonstratie.

We zien de witharige Witcher vastgebonden in een kerker hangen. Hij is flink fucked up, de zweepstriemen staan op z'n rug en de brandblaren op z'n borst, waarmee meteen de power van de graphics-engine wordt gedemonstreerd.
Geralt weet zich uit z'n penibele situatie te redden en belandt in een vuistgevecht met een van de bewakers, waaruit blijkt dat de gevechten, in dit geval de vuist-versus-vuist-battles, er een stuk stoerder uitzien.
Geralt geeft knietjes, ontwijkt slagen en countert, herstelt van een van z'n eigen missers en geeft alsnog een countermep; het ziet er briljant en vloeiend uit.



Als de Witcher uit z'n cel stapt en z'n zwaard weer terugkrijgt, wordt er naar een andere PC geswitched om te laten zien hoe je een quest op verschillende manieren kunt voltooien.
Eerder in de game had je namelijk een knakker kunnen redden of aan z'n lot kunnen overlaten, wat invloed heeft op de huidige quest (heb je hem gered, dan vind je hem in de kerker en kan je hem helpen ontsnappen, zo niet, dan kom je z'n pissed off moeder tegen).
Ook schijn je elke situatie in het spel op stealthy of op 'hak een weg door de vijanden'-manier te kunnen spelen.
Dus misschien dat die ingewikkelde kaart met verhaalvertakkingen nog niet eens zo opschepperig was...



STREET FIGHTER X TEKKEN

Exclusief

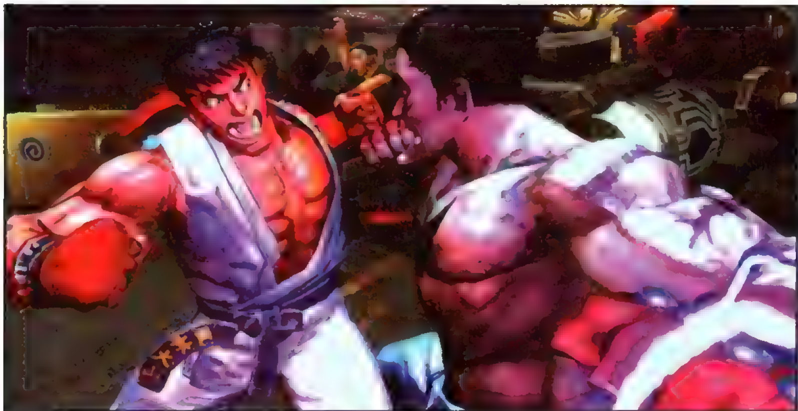
Yoshinori Ono, de man achter de Street Fighter-serie en Tekken-opperhoofd Katsuhiro Harada zijn grote namen die je niet alle dagen te pakken krijgt. Je begrijpt dan ook de blijdschap op de PU-redactie toen we een uitnodiging kregen om beide heren tegelijk te spreken. Natuurlijk ging het vooral over de recente, historische aankondiging van twee vechtspellen die de heren in nauw overleg ontwikkelen: Street Fighter X Tekken en Tekken X Street Fighter.

PU IN GESPREK MET DE MEESTERS ACHTER STREET FIGHTER EN TEKKEN

Tekken van Namco Bandai en Street Fighter van Capcom zijn gezworen concurrenten, een beetje als FIFA en Pro Evolution Soccer. Veel belangrijker nog: het zijn twee totaal verschillende fighters. Hoe komen deze twee fantastische games samen? En hoe gaan deze twee Japanse giganten met elkaars ego's om?



PU: Het is natuurlijk fantastisch dat deze twee vechtgames samenkomen. Maar wie heeft wie benaderd? En hoe reageerden jullie directies op het voorstel?
Harada: 'Ik werk nu al een tijdje bij Namco Bandai en ik heb al eens eerder geopperd om iets met Virtua Fighter en Tekken te doen. Toen was ik nog jong en werd mijn idee weggewuifd. Inmiddels heb ik meer ervaring en ook meer zeggenschap binnen het bedrijf. Een Tekken Street Fighter combi werd deze keer wel serieus genomen. Ono en ik komen elkaar regelmatig tegen en het leek ons een leuk idee.'
Ono: 'Bij Capcom hebben we al aardig wat ervaring met versus games. Wat we in het verleden wel deden is gewoon één level maken en die vervolgens laten zien aan de andere partij. Meestal vonden die het dan zo goed dat we verder gingen met een volledige game. Voor Street Fighter X Tekken stapte ik naar mijn baas met het voorstel. Hij zei alleen maar: "Denk je dat het ons geld oplevert?" Ik zei: "Absoluut!". "Nou, aan de slag dan maar,"antwoordde hij!'



Ono giert het ondertussen uit van het lachen. Hij vindt het blijkbaar een erg lollig verhaal. Dat is het ook wel, maar om er nu van in je broek te pissen van het lachen... Het zal wel iets Japans zijn. Ook Harada lacht gul mee. De twee kopstukken zitten als twee schooljongens naast elkaar een beetje te dollen en te geinen. Veel minder officieel en serieus dan we hadden verwacht. Een ontspannen sfeer die goede hoop geeft voor de uiteindelijke game.



Yoshinori Ono — Katsuhiro Harada

PU: Hoe gaat de ontwikkeling eigenlijk in zijn werk? Keurt Namco al het artwork dat de Capcom designers maken eerst goed voordat Namco verder mag gaan en vice versa? Zitten jullie bij elkaar op kantoor?
Ono: 'We maken de games gebaseerd op vertrouwen en wederzijds respect. Om het simpel te stellen: Wij maken een Street Figher-game met Tekken-personages en Namco maakt een Tekken-game met Street Figher-personages. Uiteraard wordt in beide gevallen de gameplay aangepast, maar dat is heel kort wat het is.'



Harada: 'Er is geen goedkeuringsproces waarbij concept art en code heen en weer gestuurd worden. Wij doen ons ding, zij doen hun ding. Dat moet ook wel, anders kun je niet werken. Uiteraard is er overleg maar eigenlijk werken we helemaal apart van elkaar aan de twee games.'
PU: Wat betekenen de games voor de balans? Tekken is meer ritmisch met veel en lange combo's, Street Fighter is juggling met distance attacks. Hoe breng je die twee verschillende stijlen samen?
Ono: 'Voor Streetfighter X Tekken wordt de besturing van de Tekken personages licht aangepast. Lange combo's zullen wat ingekort worden. Daarnaast zal de gameplay voor die personages wat meer richting Darkstalkers neigen.'
Harada: 'Wat wel belangrijk is, is het feit dat het in beide gevallen het een 50 - 50 game wordt. Dus niet een handjevol personages van de ene game in de andere game en klaar. Het zal niet makkelijk zijn de balans precies goed te krijgen. Maar daar komen we wel uit.'
PU: Als beide games klaar zijn, kunnen jullie dan niet ophouden? Hebben we dan niet de twee ultieme fighting games gehad?
Harada: 'Ha! Misschien wordt het daarna inderdaad wel tijd voor iets heel nieuws. Iets compleet anders in het fighting genre. En misschien gaan we opnieuw samen aan de slag. Wie zal het zeggen?'
Ono: 'Deze twee games betekenen zeker niet het einde van de Street Fighter- en Tekken-serie. Er zullen ook hierna nieuwe delen verschijnen. Tegelijkertijd wordt dit wel een van de meest bijzondere games waar ik ooit aan heb gewerkt.'

KILLZONE 3 MULTIPLAYER

gamescom

Tijdens de E3 stal Killzone 3 de show op Sony's persconferentie. En op Gamescom wist Guerrilla Studios opnieuw te imponeren door de multiplayer te onthullen. Achter gesloten deuren beleefden wij onze eerste hands-on, en we kwamen jubelend weer naar buiten.

Als Halo het first-person shooter vlaggenschip is van Xbox, dan is Killzone dat voor PlayStation.
Toch heeft de multiplayer van Killzone 2 nooit dezelfde impact gehad maken als die van Bungie's succesvolle reeks.
De multiplayer in Killzone 3 is echter flink opgeschroefd en uitgebreid, en liet tijdens onze hands-on-sessie dan ook een meer dan uitstekende eerste indruk achter.
Wie durft er nu nog te zeggen dat er op Gamescom niks nieuws te halen valt?



Overall geldt dat de multiplayer van Killzone 3 op alle fronten gigantisch is uitgebreid. Het is bijna te veel om op te noemen.
Nieuwe unlockables, meer maps, nieuwe modi, nieuwe mêlee moves, nieuwe manieren voor squads om nog beter samen te werken, een nieuw class system, nieuwe voertuigen, betere matchmaking, nieuwe online toernooien en veel meer mogelijkheden voor de community.
De multiplayer van Killzone 3 is niet eventjes licht getweaked, nee, het is alsof je auto opeens twee versnellingen, een HD Hi-Fi systeem, ingebouwde GPS, verchroomde velgen en een nieuwe motor heeft gekregen.





Het is nog steeds je geliefde bolide maar hij oogt ineens stijlvoller dan ooit en geeft iedereen het nakijken.

De multiplayer kent vijf verschillende klassen die allemaal anders spelen, en voorzien in andere wapens, andere upgrades en unieke skills. Skills waar je als team ook allemaal wat aan hebt, want Guerrilla wil samenspelen zoveel mogelijk bevorderen (in plaats van ieder voor zich).
Pas een radio scout skill toe, en al je teamleden zullen zien waar de vijand zich bevindt.
Als counter kan iemand van de tegenpartij een radio scramble toepassen, waarna alle leden van dat team onzichtbaar worden op de radar.
Matchmaking gaat veel soepeler dan in Killzone 2.
De game houdt altijd bij welke maps en modi je hebt gespeeld, wat je rankings zijn, met wie je speelde, wat je vrienden op dit moment aan het spelen zijn (die je invites kunt sturen om ze op te trommelen) en ga zo maar door.



Belangrijkste vernieuwingen schuilen in twee nieuwe spelmodi: Guerrilla Warfare (zeg maar Team Deathmatch) en Operations.
Die tweede is objective based en kent high production ingame cutscenes.
Dit om Operations meer verhaal mee te geven en te integreren in de overall background van Killzone 3.
Opvallend is dat de gameplay zich meer richt op close quarter actie en dat je dus nooit lang hoeft te zoeken naar een vijand om op de korrel te nemen.
De nieuwe mêlee moves maken het besluipen van een tegenstander nog leuker.
Een greep uit de mogelijkheden: je mag nu messen in hoofden en ogen steken, je kunt iemand platstampen totdat 'ie zijn laatste adem uitblaast of je breekt met een ferme ruk de nek van een nietsvermoedende sniper.
Operations heeft echt mijn hart gestolen omdat er van alles in de maps gaande is. Ventilatoren die gas vrijgeven, luchtsteun die dood en verderf zaait en elektromagnetische velden die je aan en uit kunt zetten.
De actie is onverminderd rauw, het leveldesign imponeert en het speltempo ligt lekker hoog.
Overall maakt Guerrilla met deze multiplayer een zevenmijlslaarssprong voorwaarts.



WIE-WAT-WEETJES

De vijf klassen in Killzone 3 multiplayer zijn medic, infiltrator, tacticus, marksman en engineer. Deze kunnen allemaal bogen op zes wapens en zes vaardigheden per klasse. In plaats van 15 zijn er deze keer 45 rankings te halen. Je kunt ook 100 medailles verdienen en lintjes scoren. Voertuigen spelen een grote rol in multiplayer. Zo kun je in sommige maps jetpacks gebruiken (death from the sky!) en mogen we in exoskeletons (een soort tanks op poten) rondstampen. Net als de singleplayer kun je ook de multiplayer volledig in 3D spelen (3DTV en brilletje worden apart verkocht ;-)).

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Platform: PC / PS3 / XBOX 360 **Release:** februari 2011

We beginnen bij PU steeds warmer te lopen voor Deus Ex: Human Revolution. Maar wat wil je ook als het spel bij elke presentatie weer verrast en imponeert met zijn unieke mogelijkheden.

Technisch gezien was de nieuwe Deus Ex niet de mooiste in Keulen. Rage van id Software, BioShock Infinite, Crysis 2, Killzone 3… stuk voor stuk titels die grafisch meer spierballen toonden. Maar de sublieme sfeer van DE: HR maakte heel veel goed. Net als het unieke 'golden-brown' kleurenpalet, dat op prikkelende wijze een cyber Renaissance verbeeldt. Of de gruwelijk stoere stem van augmented beveiligingsagent Adam Jensen, zo te horen gevormd door een melange van op hout gerijpte whisky en Cubaanse sigaren.
Denk aan Clint Eastwood achter in de dertig, begin veertig en je hebt een idee hoe cool het hoofdpersonage zijn dialogen tot leven brengt.



Oui monsieur!
De meiden hadden 'Deux Sex?' verstaan.









De allergrootste verdienste is echter nog steeds de veelzijdigheid van de game. Op Gamescom demonstreerden de makers van het spel dit nog maar eens door een missie op drie totaal verschillende manieren te spelen.
Jensen moest in deze specifieke missie een chip uit de hersenpan van een lijk halen, en wel uit het mortuarium in de kelder onder het politiebureau.
We kregen achtereenvolgens de guns blazing aanpak, de sociale aanpak en de stealthy aanpak te zien.



De drie speelstijlen lieten niet alleen totaal verschillende augmented vaardigheden en takedowns zien, ook delen van de omgeving veranderden volledig. Waarbij sommige spelelementen gewoon afwezig waren bij de ene aanpak, terwijl ze bij de andere juist een sleutelrol speelden.

Je bent overigens niet beperkt tot een enkele aanpak, want er zijn vele combinaties tussen speelstijlen mogelijk. Je hebt als speler ook altijd de keuze om, nadat je je hoofdopdracht hebt voltooid, rond te gaan snuffelen voor nog meer munitie, info, keycodes, betere wapens of weer een andere plottwist. Gemaakte keuzes hebben – net als in Fable en Fallout 3 – consequenties, zodat eerdere beslissingen later kunnen terugkomen om je in je kont te bijten.
Dit is de Deus Ex reboot die de fans willen, die wij willen en die eigenlijk iedereen zou moeten willen.



gamescom

JJ

TOP 5 / FLOP 3



TOP 5

1 BioShock Infinite. Daar kwam voor mij niks bij in de buurt, zo mooi. Als ik niet beter wist, zou ik denken dat het fake was.
2 Medal of Honor vs Black Ops. De onderlinge strijd is zo leuk en iedereen heeft het er over.
3 De Duitse worsten. Je houdt er een puist of drie aan over, maar dan heb je ook wat.


Toen JJ ontdekte dat ze ook worsten met gezichtjes hadden, keek hij nog blijer dan tijdens het zien van BioShock Infinite.

4 Rage. Id Software is weer terug.
5 F1 2010. De beste racegame dit najaar. Sorry GT5.

FLOP 3

1 Mijn hotel. Had geen WC op de kamer en dat kakt om 3 uur 's nachts toch minder.
2 Fitnessgames met Kinect en Move. Losers, je hebt er niks aan, sleep jullie lazy ass gewoon eens een gym in.
3 Het geluid bij de verder uitmuntende EA-persconferentie. Zo hard dat ik drie dagen Berdien Stenberg, Thijs van Leer en Candy Dulfer in mijn oor had.



Wouter

TOP 5 / FLOP 3



TOP 5

1 Het mag gezegd worden; de Gamescom was geen slappe nageboorte van de E3. Er waren daadwerkelijk verrassingen.
2 Ja, hoe kan het ook anders; DRAGON AGE 2!!!!
3 Wat betreft RPG's, en dat is nog steeds mijn favoriete genre, ging het sowieso fucking lekker!


Ze was dapper tegen honderden nerds blijven lachen, maar toen ze door Wouter werd aangesproken zakten abrupt haar mondhoeken en vleugeltjes omlaag.

4 Het duurde maar twee dagen.
5 Ik ben weer thuis.

FLOP 3

1 Ik luister nog liever naar een ruftende Maarten Blonk dan naar Engels pratende Duitsers.


Frappant genoeg zijn Engels pratende Duitsers de enige mensen op aarde die én een Engels pratende Wouter kunnen verstaan én om zijn grapjes kunnen lachen.

2 Te weinig presentaties bijgewoond. Een magere 9 tegen de dik 16 van op de E3.
3 Jan en z'n (gebrek aan) richtingsgevoel.

Jan

TOP 5 / FLOP 3



TOP 5

1 Deus Ex: Human Revolution. Het unieke kleurenpalet, de Blade Runner sfeer, de veelzijdigheid van speelstijlen en de daaraan gekoppelde, unieke spelervaringen maken deze game briljant.
2 Rage Id's postapocalyptische hybride meesterwerk blijft imponeren!
3 BioShock Infinite. Uniek, bizar, intrigerend en met niets te vergelijken. En de Murder Crow kruik als bijbehorende goodie is natuurlijk geweldig.


Laat Jan's vrouw maar niet ontdekken dat er ook een trilfunctie op zit.

4 Fable III. Verdorie wat heb ik zin om deze actie-RPG te gaan spelen!
5 De perskit van The Witcher II, inclusief een schrijfblok met hilarische voorgeprinte aantekeningen, is de beste die ik heb mogen ontvangen in de 15 jaar dat ik over games schrijf.

FLOP 3

1 Het cancelen (door Sony) van de demosessie met Ratchet & Clank: All 4 One.
2 Wouter als bijrijder op de Duitse snelweg is rampzalig. Helemaal als de man zijn bril en lenzen in Nederland heeft gelaten.
3 Geen feestjes (of heb ik wat gemist?).



Toch zijn dit vast niet de enige papieren die Jan de afgelopen 15 jaar van uitgevers heeft aangenomen.



Maarten

TOP 5 / FLOP 3



TOP 5

1 BioShock Infinite. Jan kreeg een dikke goodie, maar ik werd van alleen de beelden al dolgelukkig.
2 Call of Duty-gekte.
3 Met de auto. Geen gezeik met inchecken, geen vlucht van twaalf uur, maar gewoon tweeënhalf uur dat rechtervoetje intrappen en je bent in Keulen. Heerlijk!
4 Een berg topgames. Natuurlijk was niet alles even verrassend, maar toch waren er belachelijk veel topgames aanwezig in Keulen.
5 PU-TV. Het is ons weer gelukt (weliswaar tot vroeg in de volgende ochtend) om vanuit Keulen een hele zwik PU-TV items te filmen, te monteren en op pu.nl te gooien. En dat kun je gerust een succes noemen.


Leuk dat Maarten zijn vriendin probeert wijs te maken dat er geen lekkere booth babes waren, maar wij weten wel beter.

FLOP 3

1 Wouter Brugge. Op een gegeven moment liepen we naar de auto, en moesten we daar 20 minuten op Wouter wachten. Hij was de weg kwijt geraakt. De knaap liep 10 meter achter ons… En de volgende dag flikte hij hetzelfde kunstje nog een keer!
2 KUTJUNKS! De ochtend voordat ik naar Gamescom vertrok stond er een politieman om half 7 voor m'n deur. Ik dacht gelijk: zouden mijn collega's er zo vroeg al zijn? Bleek mijn autoraam ingegooid te zijn en m'n radio was spoorloos. Wie jat zo'n ding nu anno 2010? Om de woorden van meneer agent maar te gebruiken: "Vast en zeker zo'n kutjunk die 'm voor een tientje verkoopt!"


Maarten treurt nog het meest om het cassettebandje van Berdien Stenberg dat in de speler zat.

3 Geen lekkere booth babe gezien. Hallo? Zijn we die dames dit jaar vergeten ofzo? Ik heb er maar weinig gezien die de moeite waard waren.

REVIEWS

OORLOG

Het is weer zover, de laatste maanden van het jaar doen hun intrede, en dat betekent dat je al je geld opzij moet gaan zetten voor de toppers. Nee, niet die drie (of vier) gasten in foute witte pakjes die in de Amsterdam ArenA huisvrouwen vermaken. Nee, ik heb het over twee shooters die je niet mag missen.
Medal of Honor en Call of Duty: Black Ops, daar heb ik het over. Nog even en de oorlog tussen deze twee games barst los. Inzet: welke van de twee First Person Shooters mag zich de beste noemen?
Het zal erom spannen. Wordt het een simpele overwinning voor de favoriet Black Ops of gaat oudgediende Medal of Honor er met de winst vandoor?
Wie er ook 'wint', wij gamers sluiten dit geweldige gamesjaar in elk geval knallend af. Want wij krijgen twee fantastische First Person Shooters voor onze kiezen. Houd dus wat extra geld apart, zodat je gewoon alle twee de toppers in huis haalt. En als je slim bent, zorg je voor nog wat extra centen. Kun je je moeder naar de Amsterdam ArenA sturen en heb jij het rijk alleen om een avondje heerlijk te fraggen!



SERIEUS

Geen Ed maar Jurjens hoofdje hier deze maand.
Maar vrees niet, na deze pagina volgen zoals altijd de reviews met de cijfers.
Hopelijk nemen jullie ze niet al te serieus, de cijfers die na deze pagina gaan volgen.
Neem mijn cijfer voor Metroid: Other M deze maand. Als je nog niet had doorgebladerd: een 85. Is dat goed? Is dat niet zo goed? Moet je die game kopen? Is mijn oordeel wel correct?
Voor mijn gevoel, het plezier wat ik aan Metroid: Other M beleefde, vond ik het eigenlijk wel meer dan 85 waard.
Maar goed, er zaten naast de vele hoogtepunten ook wel wat onmiskenbare zwakke punten in. Daar moest ik iets mee, voor mijn gevoel.
Kun je hoogtepunten en zwakke punten tegen elkaar wegstrepen? En verdient een game zonder zwakke punten een perfecte score, ook als deze geen hoogtepunten heeft?
Als een game veel hoogtepunten heeft, is er dan nog wel sprake van hoogtepunten?
Ik ben trouwens een enorme fan van action-adventures in de stijl van Metroid en Castlevania. Wat betekent dat ik zelfs slechte games in dat genre graag speel, maar ook dat mij als langdurig fan van de serie gebreken opvallen die een nieuwkomer nooit als gebreken zal ervaren.
Het genieten van games is door de gewenste input van de speler en de resonantie met zijn spelend verleden een nogal individuele aangelegenheid. Wat dit genot moeilijk in een cijfer te vangen maakt.
Reviewen, het blijft een vreemd vak. Een nachtje slaap gaat er zo aan verloren. Ook al lijkt het vast wel eens anders, ik neem dit vak bijzonder serieus. Maar dat betekent natuurlijk niet dat jij dat ook moet doen!





TOPSCORE



HALO: REACH

"DE CAMPAIGN IS GRIMMIGER, GROOTSER EN STOERDER DAN OOIT"

NAAKTE MANNEN GAME



KANE AND LYNCH 2: DOG DAYS

"K&L2:DD HEEFT ONS IN IEDER GEVAL HET 'NAAKT FRAGGEN' GEBRACHT."

HARTVEROVERENDE GAME



KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

"ALSOF JE EEN VICTORIA'S SECRET MODEL ONTMOET MET EEN STEL HERSENS."

TWEE PERSPECTIEVEN GAME



METROID: OTHER M

"MARIO GALAXY MEETS DEAD SPACE, EN JE WILT HET NIET MISSEN."

DEAD RIS

Zombies, ze blijven leuk, al weten we niet precies waarom. Misschien dat we iets van onszelf herkennen in die lelijke koppen en dat lompe, hersendode gedrag. Het was voor Steven in elk geval weer goed toeven in de zombierijke wereld van Dead Rising 2.

Ontspanning betekent niet voor iedereen hetzelfde. Sommige mensen maken graag een rustige standwandeling, terwijl een ander het liefst op een klapstoeltje toekijkt hoe vissen urenlang om zijn dobber heen zwemmen.
Ieder zijn ding natuurlijk.
Persoonlijk haal ik veel voldoening uit het creatief afslachten van honderden zombies. De manier waarop je dit in Dead Rising 2 kunt doen is dan ook echt relaxt. En dat bedoel ik niet ironisch.
Dit is geen 'puntje van je stoel'-werk en klamme handen krijg je er ook niet van. Maar ook al zijn de vijanden niet de meest uitdagende tegenstanders die je ooit in een videogame bent tegengekomen, het wild om je heen maaien met bizarre wapens om zo in luttele seconden tientallen zombies te slachten heeft een bijna therapeutische werking.
Inderdaad, net als in deel 1.

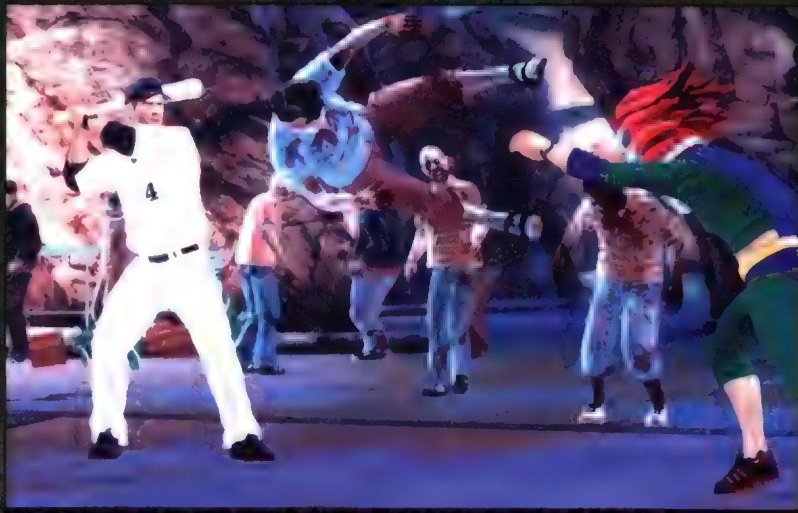
> "HET SLACHTEN HEEFT EEN BIJNA THERAPEUTISCHE WERKING."

UITBESTEED

Dead Rising 2 loopt veilig verder over het pad dat met het eerste deel was ingeslagen, en zet dan ook geen stap in een nieuwe richting. Toch wil ik dit tweede deel daar niet te streng voor straffen. Want de basis van deel 1 was sterk genoeg om nog een deel te kunnen dragen. Bovendien is het eigenlijk wel geruststellend dat er niet veel veranderingen zijn doorgevoerd, gezien het feit dat de ontwikkeling was uitbesteed aan een Westerse studio: Blue Castle Games.
Als Nintendo het aandurft om belangrijke licenties uit te besteden dan durven wij het ook, moeten ze bij Capcom hebben gedacht.
Maar terwijl de Metroid Prime en Donkey Kong Country-series bij Retro Studios in goede handen bleken te zijn, waren titels als Bionic Commando en Dark Void niet zonder problemen. Brengt Blue Castle Games het er beter vanaf omdat zij een weinig vernieuwend vervolg moesten maken, en dus met een goede basis op weg werden gestuurd?
Na het spelen van Dead Rising 2 kan ik die vraag bevestigend beantwoorden.

ZOMBREX

Als je Dead Rising leuk vond, dan vind je Dead Rising 2 ook leuk. Zo simpel is het. Zelfs aan de opzet is nauwelijks getornd.
De zombie-uitbraak uit het origineel blijkt toch nog niet volledig onder controle. En wederom moet een klein groepje overlevenden in een tijdsspanne van 72 uur de aanval van de zombies zien te overleven.
Ditmaal echter niet in een winkelcentrum, maar in een enorm Amerikaans casino.
Er zijn zeven cases om te doorlopen, elk met één tot vier hoofdstukken. Binnen iedere case zijn er ook optionele missies te volbrengen.
Het verhaal voltooien is niet echt een tijdrovende onderneming, de game is gemaakt om meer dan eens te doorlopen.



Steeds meer moderne ouders onderkennen de baten van creatieve lijfstraffen.

TEDDYBEREN EN GUNS

In Dead Rising 2 draait alles natuurlijk weer om het afslachten van zombies, en dan met name om de manier waarop je dat doet. Net als in het vorige deel kun je los gaan met vuurwapens, maar ook andere objecten kunnen als wapen dienen. Niet alleen voor de hand liggende dingen als honkbalknuppels, koevoeten en zwaarden, maar ook bokshandschoenen, knuffeldieren en zelfs kranten fungeren als wapen.
Nieuw is de mogelijkheid om wapens te combineren. Maar dit kan alleen in de maintenance room, en vereist het vinden van combo cards. De ontwikkelaar heeft zich lekker uitgeleefd, wat betreft mogelijke combinaties.
Je kunt van een teddybeer en een machinegeweer bijvoorbeeld een sentry-gun maken met een verrassingselement. Een emmer en boormachine vormen samen een zeer macabere helm die je bij zombies op het hoofd kunt zetten.
En als je een zaklamp mixt met sieraden krijg je zowaar een lightsaber!





De finale van Holland's Got Talent werd een nieuw hoogtepunt in de Nederlandse televisiegeschiedenis.

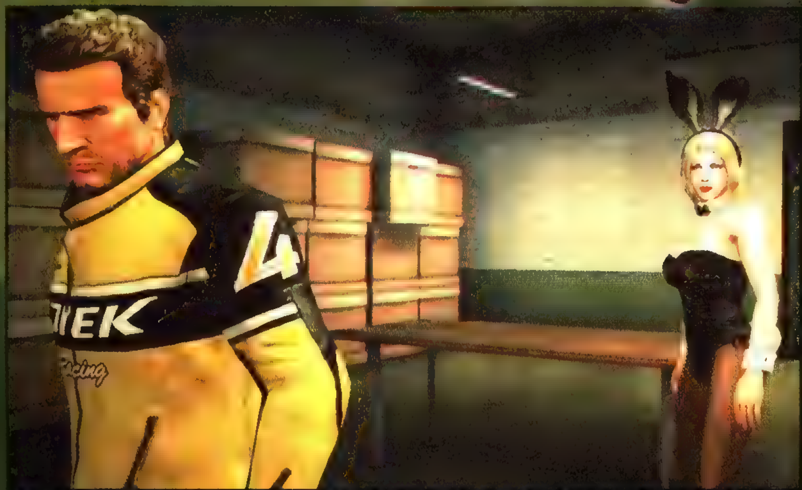
ING 2

STEVEN SLACHT LEKKER VERDER

ROOIE OOGJES

Natuurlijk krijg je van het doorhalen 's nachts om Dead Rising 2 te spelen ook rooie oogjes, maar hopelijk word je daar minder agressief van dan deze zombies. Net zoals in het voorgaande deel slaat de stemming onder de levende doden na zeven uur 's avonds een beetje om. Dan krijgen de hersenvreters rooie oogjes en worden ze wat vijandiger. Natuurlijk is het bij alle games waarin je tegen grote groepen vijanden vecht zo dat de tegenstanders het een beetje rustig aan doen. Immers, belaagd worden door honderd zombies tegelijk zou het spelen van Dead Rising 2 onmogelijk maken. Normaal gesproken zijn de zombies dus erg tam, en zelfs 's avonds is het doorkruisen van een hal met honderd zombies geen onmogelijke taak. Maar de zombies zien er in elk geval wel gevaarlijker uit, met van die glimmende rode ogen. Ach, iedereen met een schoonmoeder weet wat ik bedoel...




Na het overlijden van zijn konijn was Chuck ontroostbaar, ook al deed zijn vrouw alles wat ze kon verzinnen om hem op te vrolijken.

We maken in dit vervolg ook kennis met een nieuwe held. Chuck is een reality tv-ster, en niets schreeuwt natuurlijk meer B-ster dan reality tv-acteur. De toon is dus gezet. Chuck zeult ook nog eens zijn dochtertje mee, die is gebeten door een zombie en iedere dag een dosis Zombrex nodig heeft om ijsjes te prefereren boven hersens.
Natuurlijk is er een safe spot in het casino, waar je met de andere overlevenden ouwehoert en die dienst doet als vertrekpunt van je missies.



CO-OP EN MULTIPLAYER

Er zijn veel rewards vrij te spelen, met de bizarre outfits wederom als hoogtepunt.
Als je in een Evil Knievel pak wilt rondlopen, dan kan dat. Ga je liever zombies slachten in een paar Daisy Duke shorts, opgeknoopt shirt en cowboyhoed, ook geen probleem. Tot hier is het dus vooral een herhaling van zetten.
De belangrijkste vernieuwing vinden we in de toevoeging van de co-op en multiplayer modes. De multiplayer modes beperken zich tot mini- en partygames voor vier spelers, allemaal als onderdeel van een bizarre TV-show. Hierin moet je met een metalen bal zombies pletten, met een rare helm zombies op een platform gooien of zoveel mogelijk zombies van een hoed met draaiende zagen voorzien.
Geinig, maar de co-op is me beter bevallen. Je kunt namelijk de hele campaign online met z'n tweeën doorlopen.
De aanwezigheid van een tweede personage wordt niet verantwoord of meegenomen in de cut-scenes, maar dat maakt het spelen met z'n tweeën er niet minder leuk om.

HET VERRE WESTEN

De ontwikkeling van Dead Rising 2 is door Capcom uitbesteed aan Blue Castle Games, gevestigd in British Columbia. Dit als onderdeel van Capcom's beleid om een aantal projecten bij ontwikkelaars buiten Japan onder te brengen.
Best apart, aangezien de traditionele Japanse uitgevers juist altijd zo'n sterke focus op hun eigen markt hadden. Capcom maakte games voor de Japanse markt, dat diezelfde games het ook buiten Japan goed deden was bijzaak. Althans, dat was vroeger de tendens, zoals bleek uit interviews met de hoge piefen van Capcom.
Maar er wordt de laatste jaren grof geld verdiend met games in Amerika en Europa. Sterker nog, onze markt is inmiddels vele malen groter dan de Japanse markt. Dus de oude Japanse videogamegiganten kunnen niet meer om ons heen. Dat merk je momenteel bij alle grote Japanse ontwikkelaars.
Capcom besteedt een aantal games uit aan Westerse studio's. De recente Silent Hill van Konami was door een Amerikaanse studio gemaakt. Sega maakt een typisch Japanse shooter met een Westerse setting en hoofdpersonage. En zelfs Metroid kreeg een meer Westers georiënteerd voorkomen. Een goede ontwikkeling? Zeg het maar.

CONCLUSIE

Als je het voorgaande deel hebt gespeeld valt er - los van de co-op en multiplayer modes - weinig nieuws te beleven in Dead Rising 2. Maar daar wordt de ervaring niet minder vermakelijk om. Als je het vorige deel hebt gespeeld en nog geen genoeg hebt van het hersenloos neermaaien van hersenvreters, dan weet je precies wat voor rottend vlees je met Dead Rising 2 in de kuip hebt.


JAN

SCORE 80

Een keertje uitspelen kost je een uur of acht, maar de replay value is hoog.

DEAD RISING 2
XBOX 360 / PS3 / PC
CAPCOM
1 - 4 SPELERS
24 SEPTEMBER 2010

18





NU € 50 retour*
bij aankoop van
een Xbox 360 en Halo Reach

kassaprijs	313[99]
retour via www.xbox.nl	50[00]
consumentenprijs	263[99]





Harde schijf
250GB

free record shop

* je krijgt het geld terug gestort op je bankrekening
zie www.xbox.nl/geldterug voor meer informatie en de actievoorwaarden

R.U.S.E.

JAN FOPT ZIJN VIJANDEN





Jan's review van R.U.S.E. werd ingeleverd tijdens de vakantieperiode van Ed, dus toen Jurjen de eindredactie waarnam. Jan hield echter - geheel in de stijl van de game - de Assenaar voortdurend voor het lapje over de datum waarop hij zijn tekst zou inleveren. Toen Jurjen eigenlijk de moed al had opgegeven, kwam de tekst als donderslag bij heldere hemel toch nog bij de tijdelijke eindredacteur binnen. Een prachtige metafoor voor hoe het spel werkt!

Je tegenstander voortdurend voor het lapje houden, hem op het verkeerde been zetten, de vijand met een list verwarren of bedriegen, daar draait het om in R.U.S.E. (waarom de game niet gewoon Ruse heet is mij een raadsel, maar dit terzijde).
De game speelt zich af tijdens de Tweede Wereldoorlog maar is door de besturing en de insteek totaal anders dan al die WOII-RTS-titels die je al hebt gespeeld.

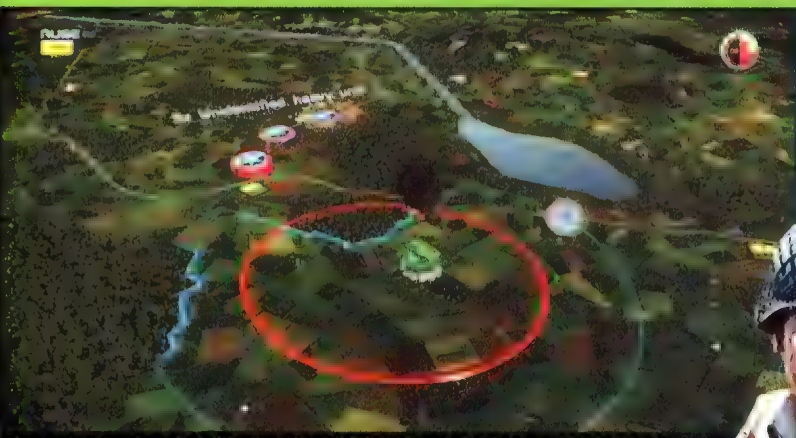


DRIE ASPECTEN

Zelf noemen de makers hun spel een mix van Risk, Google Earth en (bluf)poker.
Laten we die drie aspecten eens nader bekijken.
Net als in Risk bezet je gebieden om inkomsten te genereren en je oorlogsmachine draaiende te houden.
De Google Earth-vergelijking werd al eens eerder gebruikt in Supreme Commander, maar R.U.S.E. gaat verder. Zo kun je nu haast onbeperkt in- en uitzoomen.
Je begint hoog boven de kaart, alsof je naar een spelbord kijkt. Dan ga je iets lager, tussen de wolken, zwevend boven het slagveld. Je daalt nog een eindje, tot net boven je troepen. En dan land je op de grond, tussen het bloed en de kogelhulzen. Best leuk en bijzonder. Maar eigenlijk maakt het blufpokeraspect het spel pas écht leuk en bijzonder.



Oorlogvoeren was in het Pre-GPS-tijdperk nog niet eens zo gemakkelijk.



Nou weten we dus eindelijk waar Captain America's schilden worden gemaakt.

> "QUA BESTURING IS DE BESTE CONSOLE RTS OOIT."

NEPLEGERS

Je kunt Ruses gebruiken om vijanden om de tuin te leiden, of listen van de tegenpartij te counteren. Je krijgt Ruses via een soort speelkaarten in handen, en elke gespeelde kaart geeft je tijdelijk een speciale kracht.
Een Spy Ruse onthult bijvoorbeeld een deel van de plattegrond, een Decryption Ruse toont de vijandelijke bewegingen op de kaart, maar je kunt ook nepbases of neplegers gebruiken om de vijand in het ootje te nemen.



AANRAAK-RTS

R.U.S.E. is ook beschikbaar voor PC's met multitouch-schermen. Het oogt natuurlijk heel fancy om de game op zoiets te spelen, maar het wordt er wel tijdrovender door, omdat je het beeld de hele tijd heen en weer moet schuiven. Met een controller of muis kun je je acties veel sneller uitvoeren. Toch verwacht ik uiteindelijk wel een iPad-versie.

Zo splitste ik mijn leger tijdens een missie op in vier groepen.
Twee legers links op de kaart en twee legers rechts op de kaart. De rechter legers vulde ik aan met een nepleger en de linker legers verborg ik middels een Radio Silence.
De vijand, getriggered door de overmacht op rechts, stormde massaal die kant op, wat mij de mogelijkheid bood de vijandelijke basis vanaf de linkerkant te bestormen en in de as te leggen. Ha!

CONSOLE

Ik heb de game op PC en Xbox 360 gespeeld en ook op de console werkte het allemaal verbluffend goed. Qua besturing is dit zelfs de beste RTS die ik ooit op een console heb gespeeld.
Electronic Arts en Gas Powered Games hebben het geprobeerd, maar de makers van R.U.S.E. hebben het eindelijk echt goed voor elkaar gekregen!
De besturing van je troepen werkt simpel, overzichtelijk, zeer gebruiksvriendelijk en bovendien razendsnel. Sterker, het gaat op de Xbox 360 zelfs vlotter dan op de PC!
R.U.S.E. slaagt op alle fronten, en daar is geen woord aan gelogen.

CONCLUSIE

R.U.S.E. is afgezien van de rare schrijfwijze een zeer geslaagde en zelfs behoorlijk originele RTS geworden. Dankzij de goed werkende besturing kunnen ook 360/PS3-bezitters hier lekker vlot en handig mee aan de slag.



JAN

SCORE **80**

De Campaign houdt je wel een tijdje zoet, daarna kun je nog de Operation mode, co-op, skirmish en multiplayer spelen.

R.U.S.E.
PC / PS3 / XBOX 360
EUGEN SYSTEMS / UBISOFT
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

16



METROID:

Metroid: Other M is een game waar Jurjen lang en reikhalzend naar heeft uitgekeken – en hij was vast niet de enige. Onze Metroid-fan begint zijn relaas graag door zijn achtergrond als Metroid-fan te schetsen.

AAN HET INFUUS VAN FUSION

Leuk voor mensen die Metroid Fusion op de GBA hebben gespeeld: er is voor het verhaal gretig inspiratie uit het verhaal van dat fijne spelletje getapt. Sommige monologen in Metroid: Other M zijn zelfs letterlijk overgenomen uit Metroid Fusion. Herken jij ze nog?

Jaaaa, ik ben een Metroid-fan. Behalve het lastige Return of Samus en het mijns inziens wat tegenvallende Metroid Prime 2 heb ik alle Metroid-games ooit verschenen uitgespeeld. Dus ook Metroid: Other M, inmiddels.
Mijn favoriete delen zijn Super Metroid, Metroid Fusion en de eerste Metroid Prime.
Inderdaad, Metroid: Other M is niet doorgedrongen tot mijn favorieten. Ik had er meer van verwacht. Veel meer, eigenlijk.

JUBELSTEMMING

Toen op de E3 2009 werd aangekondigd dat het fenomeen Metroid helemaal opnieuw zou worden neergezet door een samenwerking tussen Nintendo's oude Metroid-meester Sakamoto en het jonge, gretige en stijlbewuste Team Ninja, verkeerde ik in jubelstemming.
Helemaal toen bleek dat deze nieuwe Metroid de vlotte, eenvoudige gameplay langs rechte lijnen uit Super Metroid zou combineren met de 3D-omgevingen en het eerstepersoons perspectief uit Metroid Prime. Dit moest toch wel dé game van het decennium worden.

RECHTE LIJNEN

Puur technisch gezien is aan mijn verwachtingen voldaan.
Metroid: Other M laat je inderdaad vlot en eenvoudig langs rechte lijnen rennen door 3D-omgevingen. Je houdt de Wii-afstandsbediening vast als een NES-controller. Ram op de 1-knop om te vuren, je beams vliegen automatisch de goede kant op.
Wil je zelf richten, missiles vuren of je omgeving wat beter bekijken, dan richt je de afstandsbediening op het scherm om te schakelen naar een vastgepind eerstepersoons perspectief.
De mogelijkheid tussen perspectieven te wisselen heeft de bodem gelegd onder een paar prachtige puzzels. Tijdens gevechten komt het foefje minder goed uit de verf.

MINDER INTUÏTIEF

Als je voor een vijand vlucht en vervolgens je vizier op de vijand wilt richten, moet je Samus eerst omdraaien, anders richt je je vizier op de muur.

> "MARIO GALAXY MEETS DEAD SPACE, EN JE WILT HET NIET MISSEN."

Dat is logisch, maar maakt het wisselen minder intuïtief dan het zou moeten zijn.
Dat je niet meer kunt bewegen als je naar een eerstepersoons perspectief bent overgeschakeld, is ook niet zo prettig.
Je wilt je raketten in eerstepersoons perspectief op een eindbaas vuren, en ziet dat de eindbaas zijn arm heft om je een tik te verkopen. Wat doe je dan?
De klap incasseren (frustratie) of terugschakelen naar het derdepersoons perspectief om de klap misschien nog net te kunnen ontwijken (grote kans op frustratie)?
Tot de laatste eindbaas bleef ik met die vraag worstelen.

B-FILM

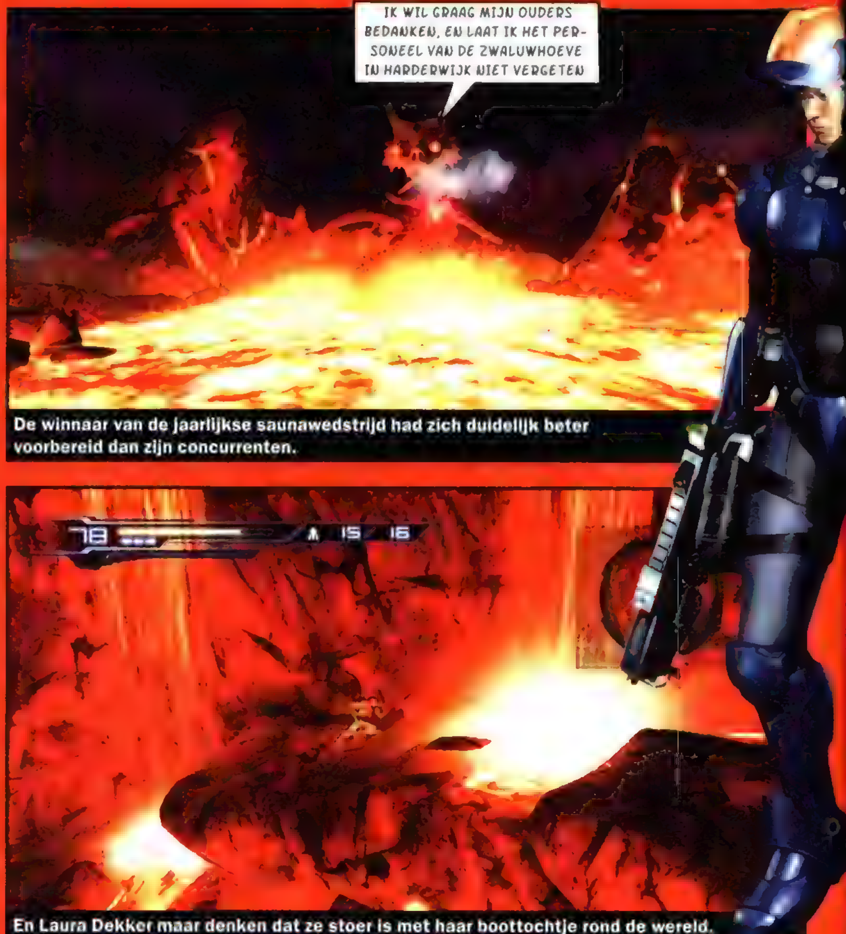
Dat actie, filmpjes en halfactieve scènes naadloos en geheel zonder laadtijden in elkaar overvloeien is natuurlijk een vette plus.
Alleen zijn die filmpjes inhoudelijk niet van de topkwaliteit die een AAA-titel als Metroid verlangt.
Verwacht niet de gelikte filmpjes uit een hedendaagse Metal Gear Solid, Final Fantasy of Resident Evil 4.
Verwacht de wat minder gelikte,



Nou weten we ook hoe Samus aan haar kiloknallers komt.



Aardige meid hoor die Samus, alleen draait ze soms wat teveel om de zaken heen.



De winnaar van de jaarlijkse saunawedstrijd had zich duidelijk beter voorbereid dan zijn concurrenten.

En Laura Dekker maar denken dat ze stoer is met haar boottochtje rond de wereld.

OTHER M



VERMIST: DE MUZIEK!
Vraag me niet waarom, maar het ontbreekt in de game aan échte muziek. In plaats daarvan veel omgevingsgeluiden, veel verdwaalde riedeltjes en af en toe een muziekstuk dat nét niet tot volle wasdom komt. Ik zal niet de enige zijn die dit als een grote teleurstelling ervaart.

B-film-achtige scènes uit de eerste Resident Evil. Inclusief slecht getimede dialogen, clichématige uitspraken en onlogische motivaties. De halfactieve scènes zijn ongetwijfeld goedbedoeld, om het spanningsveld tussen passief en interactief te verkleinen, maar werken ook niet echt.
De scènes waarin Samus bijvoorbeeld alleen maar stapvoets kan lopen, met de camera dicht op haar schouder, werken vervreemdend en zijn erg onhandig te besturen.

OVERBODIG

Het ontbreekt de game ook aan een gevoel van avontuur en expeditie. Een gebrek aan het gevoel zelf je weg te vinden en zelf je krachten te veroveren, bedoel ik.
Power-ups kun je niet zelf vinden en veroveren, je hebt ze altijd al bij je, maar mag ze pas gebruiken als commandant Adam Malkovich daar toestemming voor geeft.
Je kunt wel op zoek gaan naar energietanks en missile tanks, maar dat is eigenlijk overbodig, omdat je de missiles wanneer je maar wilt aan kunt vullen en je ook je energiebalk vrij gemakkelijk vol kunt laten stromen.

Het non-lineaire avonturieren wordt verder tenietgedaan door de onverwacht lineaire weg die op de groeiende plattegrond voor je wordt uitgestippeld.

ZO MOOI

Ondertussen vraag je je vast af waarom deze game zo'n hoog cijfer heeft gekregen. Dat zal ik je vertellen.
De individuele hoogtepunten zijn talrijk, en van hetzelfde gewicht als de hoogtepunten uit Metroid Prime, Metroid Fusion en Super Metroid. Sommige eindbaasgevechten, sommige locaties, sommige puzzelkamers, zelfs sommige filmpjes zijn zo mooi, zo mooi, ik voelde mijn bloed door mijn slapen pompen en mijn hart sneller slaan.
Ik kreeg soms zin om op te springen, mijn hoofd tegen de muur te slaan en te roepen, te krijsen, dit is Metroid, DIT IS FUCKIN' METROID. Metroid op z'n best kan dat soort gevoelens opwekken, dat weet elke fan.

WELKOME AANVULLING

De reguliere actie in een derdepersoons perspectief is lekker vlot en voelt spot-on. Het is deze reguliere actie die het grootste deel van het spel draagt, dus wat zeuren we nou? De krachten die zich opstapelen zijn misschien niet zelf verworven, het gebruik van tijdloos vette superkrachten als plasma beam, grappling beam, ice beam, screw attack, power bomb en super missiles voelt er niet minder machtig door. De fysieke vechtmoves die door Team Ninja zijn toegevoegd vormen een welkome aanvulling op het traditioneel wat meer afstandelijke arsenaal van mevrouw Aran, en ik wil nu al niet meer zonder.
Lekker vlot ontwijken en dan zo'n gedrocht door zijn kop knallen met een vet vloeiende finisher, jammie. Bovendien oogt het allemaal geweldig.

BUITENAARDS GEVLOEK

De omgevingen zijn vooral in de tweede helft van het avontuur adembenemend fraai, met lavalampachtige pulserende kleuren, waarin geen grijs en zwart maar buitenaards gevloek tussen paars, rood en oranje de show steelt.
Maar laten we ook de rustieke, in roze gloed gehulde winterlandschapjes en beeldvervormend hete lavagrotten niet vergeten. Of die onvergetelijke gangen waarin de zwaartekracht is opgefucked. Mario Galaxy meets Dead Space, en je wilt het niet missen.
De pulserende gloed en drukgolven die Samus omgeven als ze met haar speed boots op topsnelheid door beeld raast, je moet het zien om te geloven dat de Wii dit soort trucs in huis heeft.

LEVEREN

Voordeel van de vereenvoudigde opzet van deze Metroid, is dat je gestroomlijnd, zonder veel richtingloos oponthoud of backtracking, van het ene naar het andere hoogtepunt snelt. Dat de filmpjes niet van niveau Spielberg of, eh, Ridley Scott zijn, ach, wat maakt het uit.
Enkele filmpjes van grootschalige gevechten zijn wél erg geslaagd. Net als die ene scène van een tranentrekkend afscheid tussen twee belangrijke personages.
De game levert knallende actie in prachtige omgevingen, en blijft leveren, steeds meer naarmate je verder komt. Uiteindelijk krijg je op die manier genoeg onversneden geweld en hoogtepunten voor je donder om Metroid: Other M de niet te ontkennen mindere punten ruimhartig te vergeven.



Met dichtgeknepen keel besloot de paarsgeschubde Raptodildo dat dit de laatste dans van de avond zou worden.

CONCLUSIE

Qua avontuurlijke, expeditieachtige emoties en het gevoel je eigen krachten te veroveren levert deze game minder dan je van een goede Metroid mag verwachten. De actie en het sfeertje zijn gelukkig zo verschrikkelijk bruut en verslavend dat je toch al snel helemaal door het spel wordt opgeslokt. En dan wil je de game die wat knullig geregisseerde filmpjes ook wel vergeven.


JURJEN

SCORE 85

Uitgespeeld in veertien uur (vergeet niet na de aftiteling nog even te blijven zitten), met nog geen veertig procent van de verstopte tanks.

METROID: OTHER M
Wii
NINTENDO & TEAM NINJA / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

16





CIVILIZ

Sid Meier heeft het *'If it aint broke, don't fix it'* - principe tot kunst verheven. Jan's hoop op een nieuwe franchise van de meester heeft hij inmiddels opgegeven, maar het spelen van alweer de vierde herinterpretatie van Civilization is alles behalve een straf. Sterker, we hebben hier te maken met een van de beste PC games van 2010!

Sid Meier zou het volgens mij prima naar zijn zin hebben bij Nintendo. De Japanse grootmeester weet nog altijd op het juiste moment te innoveren, maar tegelijkertijd recyclet men al jaren bekende gameseries, met Pokémon als beste voorbeeld.

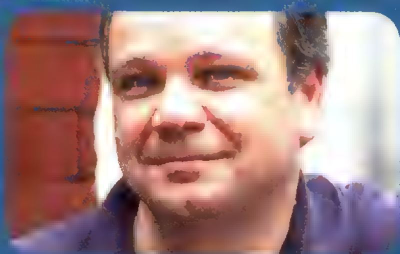
Maar als je de nieuwste Pokémon game in je DS steekt, heb je simpelweg weer een fantastische RPG met zakmonstertjes in je knuisten.
Met Civilization is het net zo. De game kent uiteraard een veel grootser uitgangspunt: zorg ervoor dat jouw beschaving de beste, grootste, meest dominante dan wel rijkste en meest invloedrijke is, en daar heb je dan een paar honderd jaar voor, zeg maar de geschiedenis van de mensheid gevangen in een game.
En hoewel Sid Meier's Firaxis dat trucje al jaren doet, ben ik toch weer gevallen voor Civilization en weet het vijfde deel opnieuw een diepe indruk achter te laten. Eenmaal begonnen aan Civ V, kun je de game simpelweg niet meer wegleggen.

ZESHOEKEN

Na twintig jaar is de basis van Sid Meier's Civilization V nog altijd zeer herkenbaar. Spelers kiezen een beschaving en ontwikkelen hun rijk en bijbehorende steden door de eeuwen heen. Al spelend onderzoeken ze nieuwe technieken, sluiten ze pacten, voeren ze oorlog,

SID IS EEN HIT

Veteraan Sid Meier ontwikkelt al games sinds 1982. Met Railroad Tycoon en Pirates! liet hij zijn sporen al na, maar Civilization is en blijft zijn meest succesvolle game ooit.
Het eerste deel, toen nog voor ontwikkelaar Microprose, verscheen in 1991 en is van zeer grote invloed geweest op de ontwikkeling van PC games. Vele klonen volgden, en veel spelelementen van Civ zagen we terug in andere RTS spellen. Sinds 1991 zijn er vier delen verschenen, add-ons niet meegeteld. Twee jaar geleden maakte Meier een uitstapje naar de consoles met Civilization Revolution, een flink aangepaste, cartoony ogende versie voor de iPhone, DS, PlayStation 3 en Xbox 360. De totale Civilization serie heeft meer dan negen miljoen games omgezet.



SPECIAAL



Naast een reguliere versie kent het spel een fraaie Special Edition. Die laatste komt in een robuuste verpakking die, naast het spel zelf, goed gevuld is met vijf metalen 'figurines' gebaseerd op diverse units van Civilization V, een dubbel-cd met de soundtrack van de game, een "behind the scenes" dvd en een 176 pagina's tellend, hardcover art boek. Dit grapje kost €79,99 maar dan heb je ook wat.
Iedere suggestie dat ik een schaamteloze bietsmail naar de uitgever zou hebben gestuurd met het verzoek de Special Edition op mijn huisadres af te leveren, doe ik hierbij resoluut af als zeer wel mogelijk.





(Door: **elperigo**)
Wijzen is onbeleefd.



(Door: **Jaws**)
Ja hoor, pappa is zo groot als het huis.

ATION V

POWER UNLIMITED GOLD

JAN BUIGT VOOR DE OUDE MEESTER

bewandelen ze de diplomatieke weg en herschrijven ze de geschiedenis. Dit alles om zogezegd uiteindelijk de ultieme en allesoverheersende beschaving te creëren.
Natuurlijk is er wel het nodige veranderd, zoals bijvoorbeeld de vierkantjes op het bord die nu getransformeerd zijn in zeshoekjes; een even kleine als ingrijpende verbetering. Het speelt gewoon een stuk lekkerder, geeft meer overzicht en je vraagt je af waarom ze dit niet veel eerder hebben geïntroduceerd.

FEESTJE

Ieder volk en leider heeft zo zijn plussen en minnen en eigenlijk hebben ze allemaal wel iets prikkelends. Over replay gesproken! Het maakt namelijk echt wel uit of je met de Amerikanen, Arabieren, Azteken, Russen, Ottomanen, Engelsen, Egyptenaren, Grieken, Romeinen, Fransen, Duitsers, Indiërs, Japanners of de Songhai speelt. En onderhandelen met iconische leiders als George Washington, Montezuma, Alexander de Grote, Otto von Bismarck en Queen Elisabeth I is iedere keer weer een feestje. Vooral als ze pissig worden en hun grimas verraadt dat jouw eis voor die zakken goud net de druppel was… en je indirect een oorlog aan je broek hebt hangen.
Grote winst is het oorlog voeren en vechten. Niet langer kun je eenheden stacken en steden compleet volproppen met legers. Het gevolg is dat het niet meer gaat om wie het grootste leger heeft, maar wie er het meest tactisch opereert. Zo zul je vaker een tegenstander in het nauw drijven (bijvoorbeeld richting de zee) dan 'm simpel te overlopen omdat je in de meerderheid bent. Ook steden kennen een meer dynamische rol door hun hitpoints en het feit dat ze zichzelf beter verdedigen. Steden kun je bijvoorbeeld upgraden met dikke stadsmuren.



Een andere aangename vernieuwing zijn de City States; kleine zelfstandige opererende stadstaten waar je heel veel voordeel uit kunt halen als je je een beetje diplomatiek opstelt. Stadstaten die aan jouw kant staan (door er een dienstbare bestuurder neer te zetten) leveren je goederen, inkomsten en eenheden op.

"EEN VAN DE BESTE PC GAMES VAN 2010."

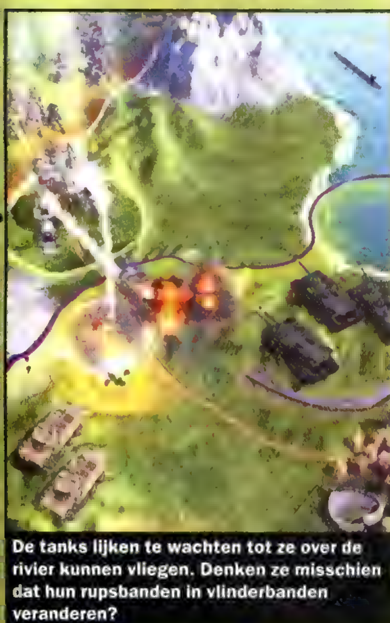
OUDE MEESTER

De interface heeft een flinke opknapbeurt gekregen en dat verhoogt het spelgenot. Overall kan ik zeggen dat er (desgewenst) meer informatie beschikbaar is, maar dat het geheel veel rustiger oogt. Zeker voor nieuwkomers wordt alles perfect bijgehouden.

De veteranen hebben dit allemaal niet nodig en spelen lachend verder terwijl ze een van de vele mods downloaden die het spel ondersteunt. Dit alles maakt van Civ V weer een totaalproduct om u tegen te zeggen. Games als Civ V worden nagenoeg niet meer gemaakt en dus is 't logisch dat de oude meester keer op keer weer laat zien hoe het moet. Sid flikt het gewoon weer!

DLC VOOR DE PC

We zien steeds meer DLC voor de PC en ook Civ V gaat het met downloadable content doen in plaats van add-ons. Hierbij moet je zeer waarschijnlijk denken aan nieuwe beschavingen, nieuwe wereldleiders en nieuw te ontdekken technieken.



De tanks lijken te wachten tot ze over de rivier kunnen vliegen. Denken ze misschien dat hun rupsbanden in vlinderbanden veranderen?



(Door: **Hank**)
Het vreemde is dat er in Newcastle heel veel oude kastelen staan.

CONCLUSIE

[illegible]



JAN

SCORE 90

Civilization V slurpt ongezien bijna net zoveel tijd op als een MMO, met het grote verschil dat je af en toe gewoon kunt stoppen en dan niet meteen uitgejouwd wordt door pathetische ventjes die een groter deel van hun leven doorbrengen in een virtuele gilde dan in de echte buitenwereld.

CIVILIZATION V
PC
FIRAXIS GAMES / 2K GAMES
AANTAL SPELERS: 1 - 4
21 SEPTEMBER 2010

12





De eenvoudigste manier om uw HD-televisie optimaal te benutten.

In vier eenvoudige stappen kunt u optimaal genieten van films, sport, muziek en games.

1. Sluit de ACOUSTIMASS®-module aan op de interfacemodule.
2. Sluit de luidsprekers aan op de ACOUSTIMASS®-module.
3. Sluit de interface-module aan op de tv.
4. Sluit de stroomkabel aan

Geef uw HD-televisie home cinema-geluid van Bose.

Maak kennis met het CineMate® GS digitaal home cinema-luidsprekersysteem van Bose.



De eenvoudigste manier om te genieten van home cinema met BOSE® kwaliteit met optimaal geluid van uw HD-televisie. Dankzij de TrueSpace®-technologie voor digitale signaalverwerking van Bose wordt met twee hoogwaardige GEMSTONE® luidsprekerarrays en een ACOUSTIMASS®-module geluid geproduceerd dat u lijkt te omringen. Het systeem kan rechtstreeks op uw tv worden aangesloten, dus u hoeft geen apparaten te ontkoppelen die al zijn aangesloten, zoals een dvd/Blu-ray™-speler of een kabel-/satellietontvanger. De meeste tv's en aangesloten bronnen zijn eenvoudig te bedienen met de universele afstandsbediening. De twee GEMSTONE® luidsprekerarrays en een uit het zicht te plaatsen ACOUSTIMASS®-module passen uitstekend in uw interieur.

Het CineMate® GS digitaal home cinema-luidsprekersysteem maakt van uw installatie een ware home cinema. En toch is de bediening eenvoudig dankzij één universele afstandsbediening. Het is de eenvoudigste manier om optimaal te genieten van films, sport, muziek en games.

Ervaar het verschil dat technologie van Bose maakt.
Vraag om een demonstratie.

Voor dealer-adressen bel +31 (0)299 - 390290, e-mail consumenteninfo@bose.com of bezoek www.bose.nl

BOSE®
Better sound through research®

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

JJ SPEELT MET NAAKTE MANNEN

De eerste Kane & Lynch introduceerde een gestoord duo, dat helaas werd opgescheept met buggy gameplay. Terwijl die nutcases toch echt beter verdienden. JJ kijkt of Dog Days het duo meer eer aandoet.

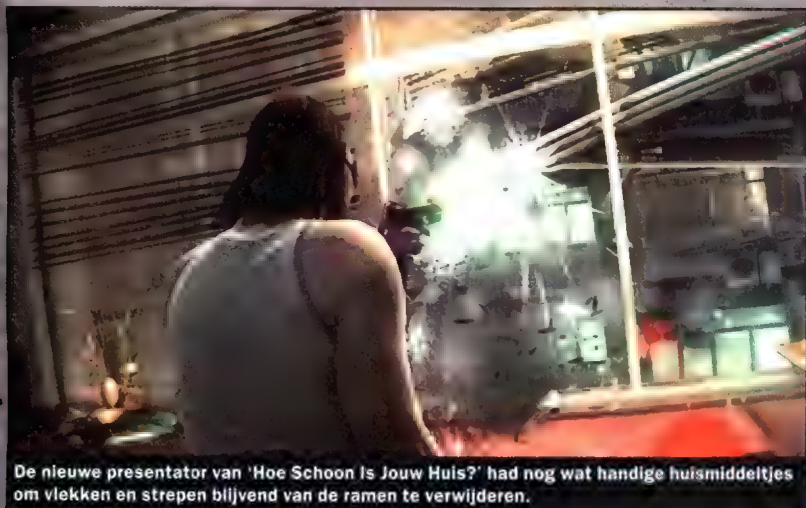
Ik hou daar wel van. In een wereld waarin vrijwel alle helden onfeilbaar en stoer zijn, tonen Kane & Lynch echte emotie.
Kane is een groot stuk chagrijn wiens leven naar de klote is omdat zijn vrouw en kind werden vermoord in deel 1. Schelden en mopperen is bij hem daarom een levensdoel op zich geworden.
Lynch is niet veel beter. Hij moet pillen slikken om zijn agressie onder controle te houden. Wat niet altijd lukt, waarna de game in goor geweld ontspoort.
Ook de manier waarop Io Interactive de actie in beeld brengt, is fris. Geen gladde Hollywood-saus waarin alle acties atletisch en in optima forma in beeld worden gebracht, maar een duidelijk op de films van Engelse regisseurs als Guy Ritchie (Snatch, Lock, Stock & Two Smoking Barrels) gebaseerde vibe, waarin geweld en menselijk falen niet fraaier worden gemaakt dan ze zijn. En dus is het beeld groezelig, beweegt de camera dramatisch en schokkerig mee, zijn de kills smerig en huilt Lynch tranen met tuiten als zijn vriendin wat wordt aangedaan. Overigens moet je wel van de shaky camera-voering houden. Maar je kunt hem 'vastzetten', dus daar ga ik niet over zeiken.
Laten we blij zijn dat iemand eens iets anders probeert.


Niet iedereen wordt blij als het team van 'Help, Mijn Man Is Klusser' komt binnenvallen.

OPGEFOKTE FRAGPRET

In Dog Days heeft Lynch een vage klus in Shanghai en reist Kane hem achterna als de boel fout dreigt te gaan.
Wanneer Lynch in een van zijn agressieve buien ook nog eens de dochter van een maffiabaas aan gort knalt, is de beer helemaal los. Wat volgt is een level of acht aan opgefokte fragpret. Want dat is wat K&L2DD brengt. Niks meer en niks minder.
Elk level kent een cutscene om de boel op te starten. Daarna mag je beginnen te knallen.
Die 'eenzijdige' gameplay gaat niet iedereen bevallen. Maar voor een fragfreak als ik is het allemaal prima te pruimen, helemaal omdat de A.I. van de vijanden lekker sterk is. Er komt aardig wat strategie bij kijken, en je voelt ook dat Io Interactive K&L2DD heeft gemaakt met co-op in het achterhoofd.
Jammer alleen dat het lopen en het coversysteem niet altijd lekker werken en de camera soms zelfs tegenwerkt.
Ook het feit dat je de munitie vaak niet goed ziet liggen en de vijanden soms twintig kogels nodig hebben om te gaan liggen, helpt niet mee. Zo erg als in het eerste deel is het echter niet.


Met zijn zelfbedachte mix van Sirtaki en Kozakkendans gooide Kane hoge ogen tijdens 'So You Think You Can Dance'.


De nieuwe presentator van 'Hoe Schoon Is Jouw Huis?' had nog wat handige huismiddeltjes om vlekken en strepen blijvend van de ramen te verwijderen.

NAAKTE MANNEN

Ik ben in mijn twaalfjarige carrière bij de PU al heel wat naakt tegengekomen. Maar naakte mannen… en dan niet een paar seconden, maar een heel freaking level lang… neuh. Daar is verandering in gekomen. En niet zo'n beetje ook, want in K&L2DD zijn jij en je partner een heel level lang buttnaked. Of de game nu een succes wordt of niet, K&L2DD heeft ons in ieder geval het 'naakt fraggen' gebracht. Overigens wordt jouw eeeh 'shotgun' wel met een blur bedekt.

MEER

K&L2DD is dit keer geen frustrerende bezigheid geworden, maar een redelijke knaller met een aantal memorabele en lekker tactische shootouts. Alleen denk ik nog steeds dat Io Interactive meer uit dit duo kan halen.
Ik had meer van die twee willen weten, meer afwisseling in de actie en het speeltempo willen zien, meer humor ook. Zaken die Io Interactive toch niet vreemd zijn, kijk maar naar de Hitman-reeks.
Deel 3 dan maar.

CONCLUSIE

Kane & Lynch 2: Dog Days is alleen voor fans van dikke shootouts geschikt. En dat is jammer, omdat meer afwisseling in de gameplay en een meer substantiële uitwerking van het verhaal de game echt boven de acht hadden kunnen uittillen.


JJ

SCORE 68

De campaign heb je in de medium mode in een uur of zeven uit. Co-op en multiplayer rekken de houdbaarheid behoorlijk.

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC
IO INTERACTIVE / SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
1 – 2 SPELERS
OUT NOW

18



HALO: RE

Terwijl de aftiteling van Halo: Reach nog op z'n netvlies brandde, drong het besef tot Wouter door. Eén van zijn meest geliefde ontwikkelaars zegt voorgoed vaarwel tegen zijn favoriete shooterfranchise. Het einde van bijna een decennium aan topgames. Waarschijnlijk het einde van Halo zoals we het kennen. 'Eerst tikken, dan janken!' klonk de verrassend hoge stem van eindredacteur Ed onverbiddelijk door de redactieruimte. Wouter droogde z'n tranen en opende een Word-document.



Noble 6 kijkt uit over een brandend New Alexandria. De enorme metropool was een van de belangrijkste steden op Reach, vooral dankzij de aanwezigheid van drie Space Elevators. Maar nu zijn de indrukwekkende wolkenkrabbers in rook gehuld. De bevolking is grotendeels geëvacueerd, of verbrand door plasmavuur.

Het lijkt nog maar zo kort geleden dat het Noble Team werd uitgezonden om een stel rebellen te elimineren, maar deze redelijk onschuldige missie is de opmaat naar iets verschrikkelijks geworden.

Inmiddels is Reach overspoeld door de Covenant, en ondanks de verwoede pogingen om het tij te keren van leider Carter (Noble One), diens rechterhand Kat en hun gloednieuwe team van Spartans, weet Noble 6 verdomd goed dat de Winter Contingency gaat falen.

Het einde van Reach is onvermijdelijk.

COMPLEET ANDERS

Het strijdtoneel in de eerste Halo is een metalen cirkel waar glooiende heuvels, open grasvlakten en sprankelende watervalletjes weliswaar zorgden voor betoverende landschappen, een gebrek aan fauna en nederzettingen maakte het toch tot een redelijk dode wereld.

De Aardse steden Voi en New Mombasa in respectievelijk Halo 3 en ODST waren praktisch uitgestorven door de invasie van Covenant en Flood en kenden beide een nogal mechanisch, kil uiterlijk.

Wat dat betreft is Reach al vanaf de eerste missie compleet anders dan alles dat we tot nog toe hebben bezocht in de Halo-serie.

Er zijn nederzettingen, compleet met fijne details die op Oost-Europese inspiratie duiden, en je komt zelfs levende en Hongaars sprekende burgers tegen (in een bepaalde missie zal het doden van onschuldige burgers tot een Mission Failed leiden).

Je wordt niet alleen voor de voeten gelopen door deze civies, maar ook door ratten en struisvogelachtige beesten. Of door veel grotere, minder makkelijk te doden beesten in een verdomd verrassend stukje van de game. Soms vraag je je af of het nog wel Halo is wat je aan het spelen bent.

> **"GEEN GAME, MAAR EEN COMPLETE HOBBY."**



Verrek! Zo'n poppetje had ik met ModNation Racers gemaakt.

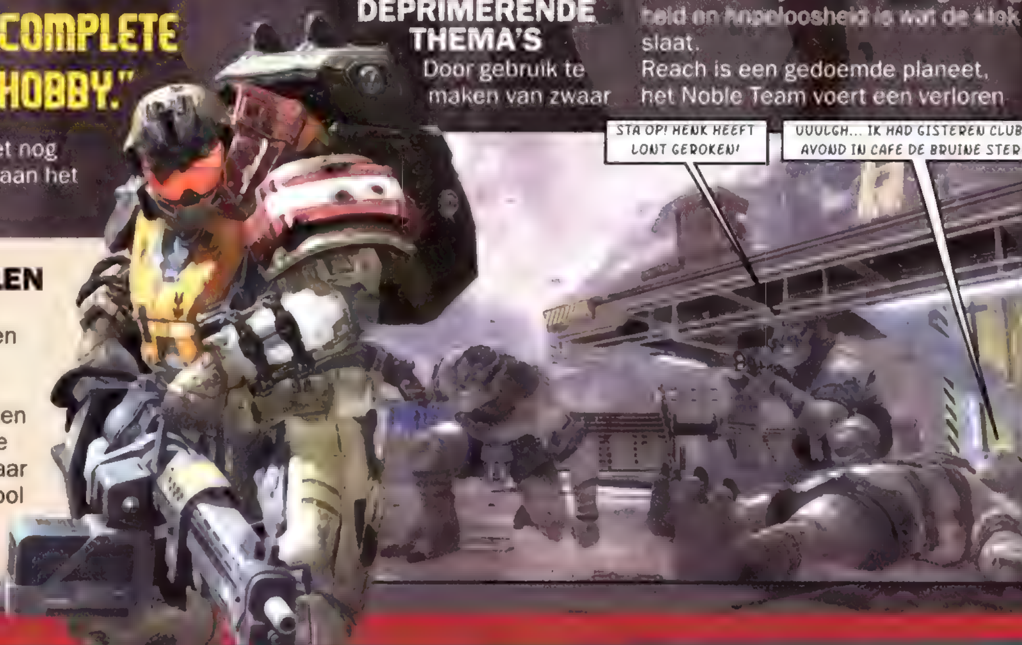
Je herkent de Halo-heid echter nog wel aan de graphics. Die zijn weliswaar verbeterd door mooiere licht- en schaduweffecten, meer details en iets beter bewegende gezichten plus lipsync, maar ze maken nog steeds geen gebruik van de 1080p die we anno 2010 eigenlijk wel in zo'n grote game mogen verwachten.

DEPRIMERENDE THEMA'S

Door gebruik te maken van zwaar geladen sferen weet de Halo-serie haar grafische achterstand echter ook dit keer weer ruimschoots goed te maken.

Halo 1 t/m 3 zijn games met zware scifi-thema's die in schril contrast stonden met de vrolijke kleuren en speelse humor, ODST ging wat meer een film-noir kant op, vergezeld door meer duisternis en dramatische muziek, terwijl het in Reach grimmigheid en hopeloosheid is wat de klok slaat.

Reach is een gedoemde planeet, het Noble Team voert een verloren



HET NOBLE TEAM: GEPANTSERDE BALLEN

Heb je ook maar één Halo-game gespeeld, dan weet je dat Master Chief de allerlaatste Spartan is. Je hoeft geen raketwetenschapper te zijn om te begrijpen wat er dan gebeurt met de zes gepantserde übersoldaten van het Noble Team, de hoofdrolspelers in Halo: Reach, aangezien de game zich vlak voor Halo 1 afspeelt. Niet getreurd, de manier waarop dit onvermijdelijke plaatsvindt bewijst maar weer eens waarom Spartans de verpersoonlijking van cool zijn. Vooral de een na laatste Spartan laat zich niet afmaken zonder een gevecht… en wat voor één!

ACH

WOUTER STAAT IN VUUR EN VLAM

POWER UNLIMITED GOLD

strijd; je weet dat dit niet op een 'happily ever after'-manier gaat eindigen.
Dus zal je geen grappige kreten horen van Grunts, word je geconfronteerd met in paniek vluchtende en stervende burgers, en heeft elk van de vele indrukwekkende omgevingen een gevoel van tragiek over zich.
Weet je nog toen in Halo 3 een door Flood overgenomen battlecruiser in Voi neerstortte en je dit brandende schip aan het begin van het level Floodgate in de verte zag liggen? Reken maar op veel meer van dit soort uitzichten op vernietiging. Reach is een oorlogsverhaal over opoffering, over het feit dat als je een held wilt zijn, je anderen belangrijker moet vinden dan jezelf.
De welhaast deprimerende thema's weerspiegelen waarschijnlijk de gevoelens van de mensen binnen Bungie, die na zoveel jaren afscheid moeten nemen van hun wonderkind.



VEEL NIEUWER

Reach' campaign is natuurlijk in de basis een Halo-shooter, precies zoals we die verwachten, maar er is zoveel aan getweaked, vooral op het gebied van looks en steer, dat het allemaal toch behoorlijk vers aanvoelt.
De Covenant zien er anders uit en dragen pakjes die herinneringen oproepen aan jaren '70 scifi. Sommige zijn trickier dan ooit te verslaan, onder andere dankzij hun eigen armor abilities, en elk ras behalve de Brutes heeft er een nieuwe soort unit bij.
De al bestaande vehikels en wapens zijn ook stuk voor stuk gerestyled en bijna alles werkt net even anders, beter eigenlijk, terwijl er natuurlijk een lekkere hoeveelheid nieuwe (oude) speeltjes is toegevoegd.
De DRM bijvoorbeeld is nu al mijn favoriete gun van alle Halo's bij elkaar, en de Falcon wordt niet voor niets door Bungie 'The Warthog of the Skies' genoemd.
Daarnaast zijn de armor abilities, waar sinds de bèta de Drop Shield en de Hologram bij zijn gekomen, een stuk handiger dan de power-ups uit Halo 3. Ik maakte vooral veel gebruik van de jetpack, de mogelijkheid om te rennen, en uiteindelijk besefte ik ook dat het hologram een zeer goede afleidingsmanoeuvre is die me regelmatig het leven redde.
Reach overstroomt niet van de versheid, maar toch is dit deel veel nieuwer dan welke Halo vervolg ook. Bijvoorbeeld vanwege het stuk van een missie waarin je met een spaceship een ruimtestation moet verdedigen, of het feit dat je op een gegeven moment met een MAC Gun Phantoms kapot moet schieten, aangevuld met lichte varianten in de missiestructuur (knal geen civilians neer, verdedig een punt met behulp van turrets die je, als ze kapot gaan, weer opnieuw moet inschakelen – het generator defense principe).
De hoge mate van vernieuwing is niet alleen ironisch omdat dit het laatste (Bungie-)deel is, maar ook omdat het zich in het verleden afspeelt.





FULL CIRCLE

Ken je die Halo-flow waar je na een paar uur spelen in belandt? Dat je zo soepel en stoer aan het killen bent, dat het een soort tweede natuur is geworden?
Daar zat ik weer zo diep in tegen het einde van de game, dat ik het eigenlijk niet eens door had, totdat er een 'Avatar Unlocked' melding in beeld kwam te staan.
Ik kreeg een Spartan helm voor mijn avatar omdat ik honderd vijanden had afgemaakt zonder zelf dood te gaan. Als ik op dat moment, toen ik besefte dat de Halo flow me weer totaal had opgeslokt, niet verkocht was, dan was het wel op het allerlaatste eind, na de credits, toen alles full circle kwam.
Dankjewel, Bungie. Voor Halo, voor de zware stoerheid van de Spartans, voor scifi oorlogvoering to the max, voor alles. Maar vooral voor jullie meer dan waardige afscheid genaamd Reach.

COMPLETE HOBBY

Reach bevat alleen spelvarianten die we al in de eerdere delen hebben gezien, zoals Forge, Firefight en de multiplayer, maar daar is dan ook extreem veel aan verbeterd. Een potje Firefight is tot in de puntjes te customizen en heeft nu ook een open lobby, waardoor je niet alleen met je vrienden hoeft te spelen. De multiplayer is volledig vernieuwd. Forge is, mede door de toevoeging van Forge World, een enorm, vrij aan te passen gebied dat zes maps omvat, zonder twijfel de vetste level editor op een console tot nu toe. Als je Halo: Reach koopt, koop je geen game, maar een complete hobby.

CONCLUSIE

[illegible]

WOUTER

SCORE 97



Op standje Normal (die overigens verrassend pittig is) deed ik een kleine zeven uur over de campaign. Maar Reach begint pas, nog meer dan alle andere Halo's, als je de campaign een keer hebt uitgespeeld.

HALO: REACH
XBOX 360
BUNGIE / MICROSOFT
1 - 16 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

16



STARCR

WINGS OF LIBERTY

Het heeft twaalf lange jaren geduurd, maar Blizzard heeft eindelijk het vervolg op hun baanbrekende RTS-kraker uitgebracht. Het zal je vast niet zijn ontgaan: StarCraft II ligt in de winkel. Ondanks zijn Blizzard-liefde is Steven slechts een casual RTS-speler, wat hem er niet van weerhield zich met hart en ziel op StarCraft II te storten.

IS ÉÉN CAMPAIGN TE WEINIG?

Een mogelijk punt van kritiek is de afwezigheid van de Protoss en Zerg als speelbare facties.
Als je het niet zo op de menselijke Terrans hebt is dit vanzelfsprekend niet een optimaal begin van StarCraft II voor je. Maar ik zie dit ook echt als een begin.
Natuurlijk wordt StarCraft II nog interessanter als straks de campaigns van de Protoss en Zerg hun opwachting maken. Maar met 'slechts' de Terran missies biedt de game al meer speeluren dan zijn concurrenten.

Ik zal eerlijk zijn. Al dagen hik ik tegen het schrijven van deze review aan. En zelfs nu het er toch echt van moet komen blijft mijn tekstdocument angstvallig lang leeg.
StarCraft II is geen makkelijke game om te reviewen, en dat is een understatement.
Het lastige is dat de game niet één maar vele valkuilen kent.
Het origineel heeft het genre gevormd. Mag je een soortgelijke impact van het vervolg verwachten? Daarnaast is het een game die jaren gespeeld zal worden. Dus heb ik gedurende mijn speeltijd slechts een fractie van de ervaring meegekregen.
Ik doel niet op de ervaring van het doorlopen van de campaign. Die is uiteraard goed te overzien. Maar het ontrafelen van de vele lagen gameplay kost maanden. Zeker voor mij. En zo komen we bij het derde probleem aan, want wat betreft StarCraft ben ik een nieuwkomer.



NIEUWE ZIELTJES

Natuurlijk wordt StarCraft II door veel verschillende soorten gamers gespeeld, dus misschien is het perspectief van een StarCraft noob als ik ook wel interessant.

Want de StarCraft-licentie kent dan wel een grote en trouwe achterban, ik denk evengoed dat de game opvallend veel nieuwe zieltjes zal winnen.
Niet alleen zijn er weinig belangrijke PC-releases momenteel, ook World of Warcraft gamers die niet perse iets met het RTS-genre hebben zullen zich op StarCraft II storten.

"EEN GAME DIE ZOWEL BIJ DIEHARDS ALS GROENTJES IN DE SMAAK VALT!"

Maar je leest nu niets nieuws. Zeker niet als je een van de vele previews hebt gelezen.
En in diezelfde previews heb ik in feite ook de essentie van de gameplay van voor naar achter en links naar rechts besproken.
Hoe kan ik ondanks al deze obstakels er in slagen de grootsheid van StarCraft II over te brengen zonder in herhaling te vallen?

OMHEININGEN

Het is vooral zaak om de factoren te benoemen die een game tot het niveau van StarCraft II tillen. En om het enigszins relevant te houden zal ik dit proberen te koppelen aan de vraag of de game wel genoeg zijn best doet om wederom het genre te vernieuwen.
Gelukkig voor mij zijn deze twee variabelen op interessante wijze met elkaar verbonden. Want als je maar enkele reviews hebt gelezen, weet je dat StarCraft II niet vernieuwend is. Sterker nog, de game lijkt zijn best te doen zo netjes mogelijk binnen



Golden Showers zijn dus niet alleen in bejaardenclubs populair.



BATTLE.NET

De verregaande implementatie van Battle.net zal niet bij iedereen in goede aarde vallen, maar de vele mogelijkheden die het online netwerk van Blizzard biedt zijn groots. Je kunt na het aanmaken van een account en het eenmalig registreren van de game natuurlijk gewoon offline gaan spelen, maar dan loop je wel mooi alle achievements mis. En die achievements zijn met name bij een dienst als Battle.net nou net zo leuk. Er zijn veel rewards vrij te spelen en er zijn tal van manieren om hier mee te showen. Enigszins vervelend is het dat jouw vrienden altijd zien wanneer je online bent. Je kunt de chat uitzetten, maar stiekem spelen is er niet bij.

AFT II

de omheiningen te blijven die het eerste deel eind vorige eeuw heeft geplaatst.
Ben je dus op zoek naar een baanbrekende RTS die het genre op zijn grondvesten laat schudden alsof het 1998 is, dan staat je waarschijnlijk een teleurstelling te wachten.
En toch is StarCraft II briljant, omdat de totale ervaring, van alle gameplay bij elkaar opgeteld, ongeëvenaard is.

BLIZZARD EN NINTENDO

Ik maak graag weer de vergelijking tussen Blizzard en Nintendo. Beide bedrijven hebben een ongekende focus op fun, evenals op het afleveren van tot in de puntjes verzorgde games.
Mario is ook zo'n serie die het genre waarbinnen het valt eigenhandig heeft gevormd. Tegenwoordig zit een Mario game vol met nieuwe gameplay elementen, toch wordt er aan de basis zelden getornd.
Geef Mario een brandweerslang en men is zelfs een beetje teleurgesteld. Naar onbereikbare platformen en op vijanden springen is wat men wil.
Natuurlijk zijn Blizzard en Nintendo mijlenver van elkaar verwijderd. Immers, van alle hedendaagse consoles verschilt de Wii verreweg het meest van de PC.
Maar ondanks dat de platformen van beide bedrijven zo verschillen, zijn zij zo'n beetje de enige die dergelijke, nagenoeg perfecte games kunnen afleveren, en ook rustig de tijd nemen om deze kwaliteit te bereiken.

TOPKWALITEIT

Om terug te komen op mijn initiële vraag: de twee factoren die StarCraft II zo bijzonder maken zijn de onmiskenbare fun-factor en perfecte afwerking.
Ja, je bent gewoon met kleine units aan het werk en de omgevingen zijn niet de grootste die we tegenwoordig in RTS-games tegenkomen. Maar het is de synergie tussen alle units en vijanden die ervoor zorgt dat de gameplay zo veel lagen kent. En het leren inzetten van de verschillende strategieën die de vele units met hun unieke skills bieden is daar een goed voorbeeld van.
Uiteraard mis ik de bagage om elke subtiele vernieuwing op het gebied van de units op te merken, maar neem van mij aan dat er voor oudgedienden genoeg verrassingen zijn.
In de singleplayer mode kun je naast de units ook uitdagende missies verwachten. Bepaalde clichés kunnen niet worden vermeden, zoals het escorteren of bewaken van personages en steden, maar door het geweldige verhaal zijn zelfs deze opdrachten vet.
Want het is niet alleen de gameplay die zo goed is verzorgd, ook het script, de cut-scenes en de muziek zijn van topkwaliteit.
Wat je ook aan het doen bent in StarCraft II, je wordt simpelweg vermaakt.



STEVEN PRIEGELT MET POPPETJES


Paars plus besloot het toch nog een keer te proberen.



KANSLOOS?

Voor mij was de vraag niet óf ik kansloos zou zijn in online matches. De vraag was hóe kansloos ik zou zijn. Gelukkig bleek het beloofde matchmaking systeem wel degelijk te werken. Er zijn niet alleen veel gevarieerde modes, er zijn ook talrijke leagues om deze binnen te spelen. Dus na mijn plaatsing in de league voor bejaarden en mensen zonder ledematen ging de multiplayer mode mij best aardig af. Denk ik. Dat StarCraft II vele jaren online gespeeld zal worden staat buiten kijf. Zeker als je de diepgaande creatie mode in ogenschouw neemt, waar niet alleen nieuwe maps maar ook hele nieuwe spelsoorten kunnen ontstaan (zoals de top-down shooter die standaard aanwezig is).

CONCLUSIE

Ook al zijn er zat nuances van StarCraft II die mij ontgaan, het lijkt me een veilige conclusie om dit een van de beste games van 2010 te noemen. Want als je een meeslepende campaign combineert met oneindige replay value dankzij de multiplayer en creation mode, ondersteund door de rijke StarCraft II setting, dan heb je een game die zowel bij diehards als groentjes (zoals ondergetekende) in de smaak valt.


JAN

SCORE 95

StarCraft-spelers kunnen weer even vooruit, totdat deeltje drie in 2024 verschijnt.

STARCRAFT II
PC
BLIZZARD ENTERTAINMENT
1 SPELER + ONLINE
OUT NOW
16



KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

JEROEN WORDT WAKKER

Uit Jeroen's preview van Birth By Sleep had je kunnen concluderen dat hij van dat spel niet gelukkig werd. Maar inmiddels heeft hij dan toch zijn hart weer aan de Disney-magie verloren.

De Kingdom Hearts-serie draait niet zozeer om de avonturen van Sora, Roxas of Mickey Mouse. Je zou kunnen zeggen dat het draait om liefde. Of vriendschap, in dit geval. Of om je hart. Heb je een donker hart of juist een licht hart? Het doet denken aan Star Wars met zijn Dark Side en zijn Light Side. In Birth By Sleep zien we hoe de balans tussen duister en licht voor het eerst wordt verstoord. Leuk voor de fans natuurlijk, maar ook voor nieuwkomers. Want je kunt hier gewoon blanco instappen zonder dat je iets hoeft te weten van voorgaande delen in de serie. Wel zo makkelijk.

DISNEYFIGUREN

Natuurlijk reis je ook in deze Kingdom Hearts weer door diverse Disney-locaties, in de schoenen van nieuwelingen Terra, Aqua of Ventus (na voltooiing met één personage kan je de game met de andere figuren spelen voor twee andere verhaallijnen). Denk daarbij aan Neverland (Peter Pan), Deep Space (Stitch) en Dwarf Woodlands (Sneeuwwitje). Daarin ontmoet je natuurlijk ook de hoofdrolspelers van de films en enkele andere Disney-personages. Heel leuk allemaal, maar waar ik echt verliefd op ben geworden is het combatsysteem.

INGENIEUS SYSTEEM

De nieuwkomer ziet waarschijnlijk alleen maar het buttonbash aspect van de game. Maar wanneer je even verder kijkt, zie je dat er een heel ingenieus systeem schuilgaat achter dat knoppenrammen. Met de X-knop val je aan en met de driehoek knop voer je voorgeselecteerde magische aanvallen uit. Niets nieuws tot dusverre. Tot je ontdekt dat je door verschillende combinaties te maken in een soort overdrive mode terechtkomt die je normale aanvallen een stuk krachtiger maakt. In combinatie met de mogelijkheid om je magische aanvallen te verbeteren (ze worden sterker wanneer je ze vaak gebruikt) en te laten samensmelten tot nieuwe aanvallen, levert dit een bijzondere en vooral tactische vorm van knoppenrammen op. Tel daarbij dat je eigenhandig je movelijst kunt indelen en beheren, en je begrijpt dat je aardig wat variaties kunt loslaten op je tegenstanders.

GRINDEN

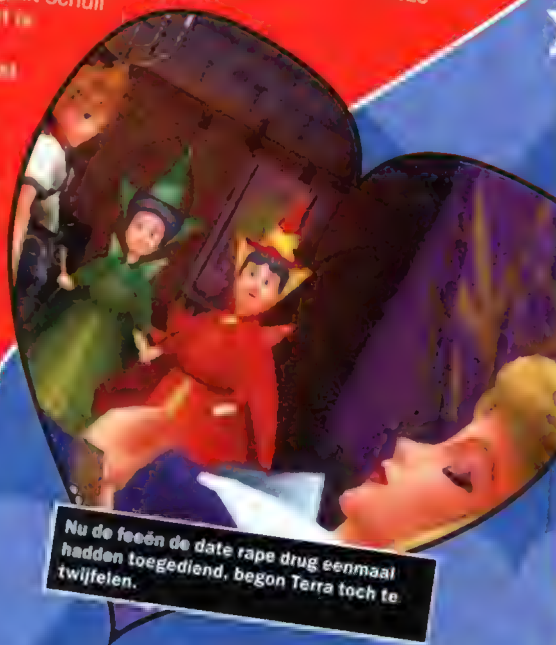
Het loont om werelden na voltooiing nogmaals te bezoeken en lekker ouderwets te gaan grinden. Want het spel wordt een stuk aangenamer wanneer je de moves helemaal tot het maximale hebt uitgebouwd en wanneer je hitpoints lekker hoog zijn. Zonder dat grinden is deze Kingdom Hearts eigenlijk niet te doen. Het bijzonder diepe vechtsysteem gaat schuil achter oogstrelende graphics, het is alsof je een Victoria's Secret-model ontmoet met een stel hersens. Vind je het gek dat ik mijn hart aan die game heb verloren?

"ALSOF JE EEN VICTORIA'S SECRET-MODEL ONTMOET MET EEN STEL HERSENS"



Dwergwerpvereniging 'Sneeuwwitje' maakte er weer een dolle boel van.


Mickey Mouse lijkt redelijk goed hersteld van het swaffelincident met Jurjen.


Nu de feeën de date rape drug eenmaal hadden toegediend, begon Terra toch te twijfelen.

CONCLUSIE

Het is heel interessant om te zien hoe de wereld van Kingdom Hearts tot stand is gekomen. En door het minstens zo interessante vechtsysteem ga je helemaal in die wereld op.

JEROEN

SCORE 85

Een uurtje of twaalf om uit te spelen met één van de drie personages.

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
PSP
SQUARE ENIX / BIGBEN INT.
1 – 6 SPELERS
OUT NOW



TOOTER

SHANK

Soms zijn er downloadable-games die wat meer aandacht verdienen dan andere, en Jeroen vond dat deze tekenfilmachtige hack-and-slash-game daar wel voor in aanmerking kwam. Iedereen was toch al naar de Gamescom, dus niemand die hem tegenhield.

Shank is heel kort door de bocht, FANTASTISCH!
Oké dat is misschien iets te kort door de bocht.
Maar het staat buiten kijf dat de game zich heerlijk laat spelen. Het enige wat ik minder sterk vond, is dat mijn tegenstanders niet wat ledematen verloren terwijl ik ze in mootjes hakte.
O ja, en ik haat die honden.
Maar verder is alles leuk en lekker.

2D REVIVAL

Het lijkt wel of Xbox Live Arcade en PSN een ware 2D-revival in gang zetten.
Na Scott Pilgrim en Limbo kunnen we nu dus aan de slag met Shank. Een bloederige tweedimensionale beat 'em up of hack and slasher, kies zelf maar.
Het is in ieder geval een heerlijke game om even lekker op een regenachtige zondagmiddag te spelen, in je joggingbroek op de bank terwijl je vriendin een appeltaart bakt.
Shank speel je namelijk op z'n best wanneer je onderuitgezakt op de bank hangt en vanuit die luie pose je combo's maakt met mes, kettingzaag en pistool of geweer.



INDIAAN

Shank is een indiaan met een slecht humeur die de aanvallen en combo's heerlijk wreed in beeld tovert.
De tegenstanders komen in Double Dragon-stijl je kant op, en je moet ze telkens allemaal verslaan voordat je een scherm door mag lopen. Het is een aloud principe maar het werkt nog steeds.
De moves en combo's zijn bruut en bloederig, waarbij ik dus alleen mis dat er wat ledematen van de romp worden gescheiden.
De tegenstand is hoe dan ook pittig, waardoor je dus flink aan de bak moet en steeds op het juiste moment je aanvallen moet inzetten, of juist even moet blokken en ontwijken.

CO-OP

De game biedt ook nog eens de mogelijkheid om de actie met een vriend te delen. Of met je vriendin wanneer ze klaar is met haar appeltaart.
Er is geen online co-op mode maar alleen lokaal, dus samen op de bank. Stiekem is dat natuurlijk ook veel leuker.
Ik zette de game dan ook graag op de makkelijkste stand, zodat mijn vriendin ook nog het idee had dat ze aardig kont schopte.
Dat laatste moeten jullie niet verder vertellen. Maar dit wel: Shank is FANTASTISCH!

CONCLUSIE

Een heerlijk laagdrempelige beat 'em up zoals we die van vroegah nog kennen. Ideaal ook om met z'n tweetjes op de bank te spelen.

JEROEN
SCORE 80

SHANK
XBOX 360 / PLAYSTATION 3
ENTERTAINMENT / EA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
18

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

Nadat Jeroen de PSP-versie van Ace Combat helemaal kapot had gespeeld kon hij meteen door met H.A.W.X. 2. Hij greep het spelletje in volle vlucht uit handen van de postbode en dook het testhok in met een sprong die nog het meest aan een barrelroll deed denken. Dat niemand gewond raakte mag een wonder heten.

AFWISSELING

NIET REALISTISCH

IRRITANT


Het kan je zo 80% voordeel opleveren om je ticket bij een prijsvechter te boeken, maar verwacht niet teveel van het comfort.

CONCLUSIE

H.A.W.X. 2 is af en toe een beetje oneerlijk maar levert op genoeg andere momenten hoogwaardig vermaak. Het wachten is echter op de nieuwe Ace Combat, want laten we eerlijk zijn: dat is en blijft de koning in het genre.

JEROEN
SCORE 75

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2
XBOX 360 / PLAYSTATION 3
UBISOFT
1 - 4 SPELERS (CO-OP) 2 - 8 (MULTIPLAYER)
OUT NOW
12

LOST HORIZON

Heavy Rain en het aankomende L.A. Noire bewijzen dat het klassieke adventure-genre nog altijd ruimte biedt voor grensverleggende vernieuwing. Lost Horizon houdt daarentegen stug vast aan de old skool aanpak van het point-and-click-genre. Toch vermaakt het spel wel degelijk, aldus Jan, PU-redacteur bij dag, professor in de point-and-click-leer bij nacht...

Ik word altijd een beetje melancholisch als er weer eens zo'n zeldzame adventure verschijnt, maar ik ben dan ook opgegroeid met het genre. King's Quest, Police Quest, Space Quest, Larry, Quest for Glory, Monkey Island, The Dig, Grim Fandango, Maniac Mansion, Full Throttle, Broken Sword, Indiana Jones & The Fate of Atlantis en natuurlijk Zak McKracken and the Alien Mindbenders, ik heb ze allemaal gespeeld.



De liefde voor het genre is nooit meer weggegaan, en dus word ik gewoon blij van een titel als Lost Horizon.
Ook al is het niet de frisse wind die het genre zo hard nodig heeft.

FENTON SOLO JONES

In mijn preview van vorige maand schreef ik al dat de stijl van het spel aan de Runaway-serie doet denken (daar kan ik ondertussen een vleugje Broken Sword aan toevoegen) en dat de verhaallijn je het idee geeft naar een Indiana Jones-film te kijken. Nazi's vlak voor WO II (1938 om precies te zijn)? Check. Een zoektocht naar een mythische plek die grote krachten zou huisvesten? Check.
Een ex-vriendin die geldt als aanhoudend mikpunt van jouw bijdehante oneliners? Check. Het spelen van een ietwat onhandige, maar toch ook weer onverschrokken held die het af en toe niet zo nauw neemt met de wet? Check.
Die held is Fenton Paddock, een voormalig soldaat die tijdens de oorlog oneervol is ontslagen en smokkelaar is geworden. Inderdaad, een soort mix van Indiana Jones en Han Solo.

HEMEL OP AARDE

In deze sferen beleef je een heerlijk, zij het voorspelbaar avontuur met prachtige, handgetekende omgevingen en personages die daar wat stijfjes in rondlopen.
Alles draait om de zoektocht naar Shangri-La, de hemel op aarde volgens de Oosterse traditie.
De game huisvest leuke puzzels, een flinke dosis grappige vondsten en stuurt je naar de prachtigste locaties, waardoor je echt het gevoel hebt een spannende reis af te leggen.
De game maakt ook een knieval naar de huidige tijdgeest - waarin natuurlijk niks te moeilijk mag zijn - en komt met een toereikend hintsysteem.
Met een druk op de knop laat het spel alle relevante voorwerpen zien, waardoor je dus nooit dat ene muntje of dat broodnodige stukje touw over het hoofd ziet.
Eerlijk gezegd denk ik ook niet dat ik 'm zonder dat hintsysteem had uitgespeeld...

CONCLUSIE

Lost Horizon is gewoon een leuke old skool point-and-click adventure... niks meer, niks minder.

JAN — SCORE 70

8 tot 12 uur, afhankelijk van hoe snel je naar het hintsysteem grijpt.

LOST HORIZON
PC
ANIMATION ARTS / KOCH
1 SPELER
OUT NOW

16

NEED FOR SPEED: WORLD

Een MMO met enkel mooie auto's was er nog niet, al was Test Drive Unlimited een sterke eerste aanzet daartoe. Electronic Arts probeert de eerste échte WoW op wielen te maken met Need for Speed: World.

Need for Speed: World is één van de eerste Massive Multiplayer Online Racing Games ooit.
EA probeerde al eerder zo'n MMORG te maken met Motor City Online, maar die game is geflopt. Bovendien is het spel hier nooit verschenen.
Dus wat ons territorium betreft is NFS:W een frisse start. Hoewel, deze release is niet vrij van problemen. Grootste probleem van het spel is de communicatie eromheen.

GRATIS / NIET GRATIS

Aanvankelijk zou het spel alleen in Taiwan en andere Aziatische landen uitkomen. Maar nu komt hij opeens tóch bij ons uit. De mensen bij EA waren er zelf ook door verrast.
Maar goed, het is een MMO, het is gratis, dus was menig autoliefhebber op voorhand enthousiast.
Die autoliefhebber komt in het spel echter al snel op een punt dat hij niet meer verder kan levelen. En dan blijkt dat de game helemaal niet zo gratis is als hij lijkt. Niets mis mee, maar communiceer dat dan! Duidelijk gevalletje van slechte PR. Want zoveel is het ook weer niet wat je moet betalen. Tot level 10 is het spel gratis. Daarna dien je voor 16 euro het starterspack te kopen die je tot level 50 laat stijgen. Middels minitransacties kun je sneller stijgen en eerder toegang tot power-ups krijgen, maar ook daar moet je dan enkele euro's voor betalen.
Welkom in de wereld van de MMO's.


Tja, met zo'n vage nummerplaat kun je het nog eens riskeren geflitst te worden.

STOFZUIGER

Het zou allemaal prima te verantwoorden zijn, als het spel maar wat indrukwekkender was.
Qua beelden is de game prima te pruimen, zolang je geen spektakel als Hot Pursuit verwacht.
Het geluid daarentegen is beneden peil. Geen soundtrack, en de meeste auto's klinken als stofzuigers waar je twee weken geleden al de stofzak van had moeten vervangen (nu ik er over nadenk, dát was ik dus vergeten).
Je kunt racen in singleplayer (saai), uiteraard ook in multiplayer (iets minder saai) en er zijn achtervolgingen waarin cops en NPC-auto's je in de nek hijgen.
Door de politie af te schudden, races te winnen en kaarten te verzamelen stijgt je reputatie en verdien je meer geld, waarmee je weer betere auto's en power-ups kunt scoren. En dat is het eigenlijk wel.
Chases blijven leuk maar op een gegeven moment wordt de gameplay wel erg repetitief en moet je wel heel veel grinden (lees: steeds dezelfde races rijden) om in level te stijgen. Tja.
Welkom in de wereld van de MMO's.

CONCLUSIE

Need for Speed: World is geen slechte racegame maar van een MMO-achtige racer mag je meer verwachten, ook al is ie quasi gratis. Het spel blijft een beetje hangen in goede bedoelingen en doet daarmee denken aan Battlefield Heroes. Aardig voor even.

JAN — SCORE 60

Level 10 heb je in een dagje wel gehaald, daarna mag je zestien euro betalen om tot level 50 te komen. Als je er dan nog zin in hebt.

NEED FOR SPEED: WORLD
PC
EA BLACK BOX / EA
MMO
OUT NOW

DOWNLOADABLE GAMES

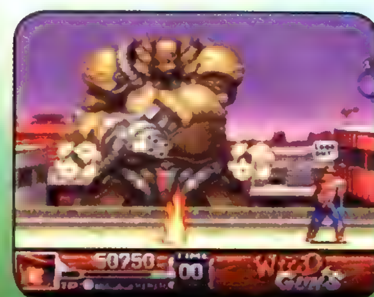
Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

WILD GUNS

VIRTUAL CONSOLE | Wii

Het oorspronkelijk voor de SNES verschenen Wild Guns is een originele en goed uitgewerkte shooter, die je om te beginnen laat kiezen voor het meisje Annie of de stoere cowboy Clint.
Vervolgens verschijnt het gekozen personage op de voorgrond van Wild-west-tafereeltjes die niet noodzakelijkerwijs een geschiedkundig correct beeld schetsen van het werkelijke Wilde Westen. Tenminste, we geloven niet dat ze in die tijd al snelvurende reuzenrobots hadden.
De game is wél authentiek in zijn simpele, speelhal-achtige, over-the-top gameplay.
Het woord 'simpele' verwijst trouwens naar 'de dingen die je moet doen', zoals het richten en schieten met het vizier dat je over de achtergrond verschuift. Niet naar de moeilijkheidsgraad, want die ligt hoog.





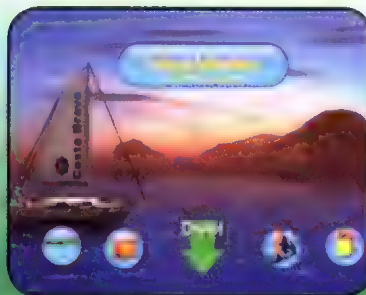
800 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 - 2 **SCORE**

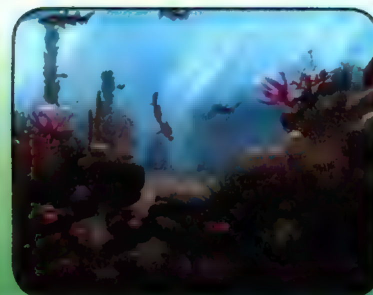


DIVE: THE MEDES ISLAND SECRET

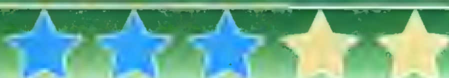
WiiWARE | Wii

Endless Ocean meets Metroid. Veel beter kun je deze WiiWare-game niet beschrijven.
Net als in Endless Ocean ga je naar schatten duiken in onderwaterwerelden waarin het wemelt van de vissen, kwallen, haaien en andere onderwaterwezens.
Net als in de klassieke Metroid-games worden deze verkenningstochten getoond in een 2D-perspectief, en kun je power-ups halen om nieuwe gebieden van de plattegronden te bereiken.
Alles draait om verkennen, zoeken, navigeren, en uiteindelijk ontdekken waar je naar zocht.
Het werkt meeslepend en ontspannend, wat natuurlijk ook komt door de fraaie graphics en lekkere ambient-muziek.





1000 NINTENDO POINTS **SPELERS** 1 **SCORE**



FLICK KICK FOOTBALL

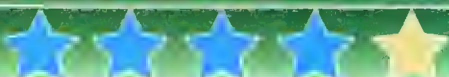
iPHONE

Je schiet de bal door met je vinger over het scherm te vegen. Een lange veeg omhoog is een harde, hoge bal. Wil je 'm laag spelen, dan volstaat een korte veeg. Het mooie is dat je ook effect kunt geven door met je vinger een bochtje of scherpe hoek over het scherm te trekken.
Het hele spel bestaat uit niets anders dan vrije trappen, de een na de ander. Soms van recht voor het doel, soms vanuit een hoek. Soms staan er wat spelers tussen de bal en het doel opgesteld.
Als je de bal vlak langs paal of lat in het doel knalt, krijg je een extra bal. Maar zo loop je natuurlijk wel meer kans het doel te missen. Een mooi gegeven voor een constante strijd in je hoofd.
Het is klein, simpel, perfect voor de iPhone en verrassend verslavend. Onze high-score is 92, scoor jij hoger?





€ 0,79 **SPELERS** 1 **SCORE**



THE WAR OF EUSTRATH HD

iPAD

Dat 'HD' in de titel geldt misschien voor de portretten die tijdens dialogen verschijnen, maar niet voor de slagvelden en de eenheden. Die ogen wollig en ontberen details, in deze turn-based strategy game. De muziek klinkt ingeblikt. Toch, het is allemaal van te weinig belang om je deze aanschaf af te raden. Sterker nog, wij willen Eustrath graag van harte aanbevelen. Want de Fire Emblem-achtige gameplay - met een tikje meer tactiek - gaat diep en komt uitstekend tot zijn recht op het grote aanraakscherm van de iPad.

Tik op een mech, tik op de plaats waar je de mech naartoe wilt verplaatsen, tik op een vijand, tik op een actie, het tikt heerlijk weg, gewoon met je wijsvinger op die grote plattegrond in je handen. En voor je het weet is het drie uur 's nachts.





€ 5,99 SPELERS 1 SCORE



HYDRO THUNDER HURRICANE

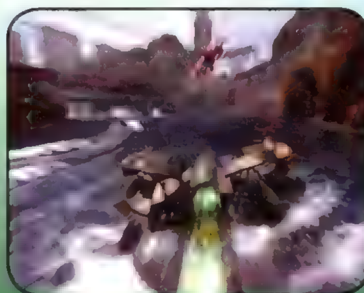
XBOX LIVE ARCADE

Hydro Thunder is een fantasievolle arcade racegame met hypermoderne speedboten en tracks die heerlijk over-the-top zijn. Denk aan instortende gebouwen die het water doen opspatten. Verder draait het voornamelijk om snelheid. Zo snel mogelijk over een track raggen en daar waar mogelijk shortcuts pakken.

Voor een luttele 1200 punten haal je best wel wat moois in huis.

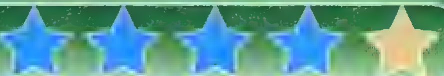
Je kunt ook met vier vrienden spelen op een gesplitst scherm, zowel tegen elkaar als co-operatief. Of met acht spelers online.

Je moet natuurlijk geen racegame op het water van het kaliber Forza verwachten, maar gewoon een degelijke leuke en uitermate vermakelijke racer die lekker wegspeelt.





1200 MS POINTS SPELERS 1 - 8 SCORE



LIMBO

XBOX LIVE ARCADE

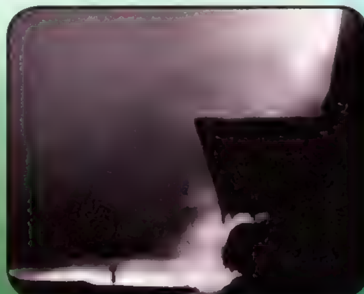
Limbo moet je hebben gespeeld om het te geloven. Het is werkelijk adembenemend.

In een droomwereld met veel zwart en grijs is het de bedoeling niet dood te gaan. Maar je zult juist heel vaak doodgaan.

Limbo is mooi, oogstrelend mooi zelfs, maar de valkuilen in de game zijn bijzonder goed verstopt. Die zie je pas wanneer je er in tuint. Vervolgens kom je weer tot leven, en mag je het nog eens proberen.

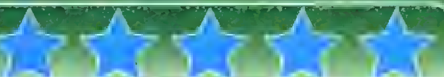
Zo moet je bijvoorbeeld op die ene uitstulping springen om ervoor te zorgen dat je niet wordt geplet. En dan bij de volgende doe je hetzelfde... SPLAT!...oké niet hetzelfde dus. En zo gaat het maar door.

Limbo maakt je dood en daar leer je van. Het is mooi, heel mooi en tegelijkertijd heel luguber. Die 1200 punten meer dan waard!





1200 MS POINTS SPELERS 1 SCORE



SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD

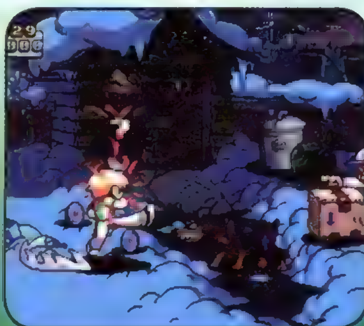
PSN / XBOX LIVE ARCADE

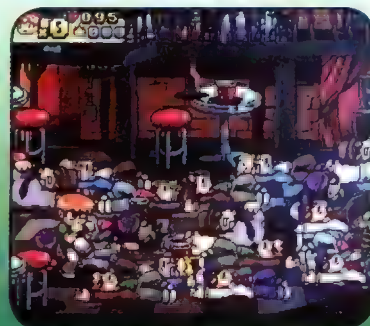
Terwijl we met knarsende tanden wachten tot de film van Scott Pilgrim EINDELIJK in de Nederlandse bioscopen verschijnt, moeten we het eerst maar even doen met de game.

Deze zijwaarts scrollende beat 'em up met een 8-bit look is volledig vormgegeven in de stijl van de comics van onze awesome held, die de zeven evil ex-boyfriends van z'n vriendinnetje moet verslaan.

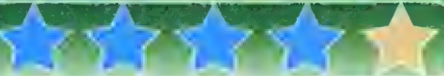
Er zitten zoveel kleine grapjes en knipogen naar de comics in, dat het een must is voor iedereen die van Brian Lee O'Malley's summum van popcultuur heeft genoten.

Maar ook wie nog nooit van Scott Pilgrim heeft gehoord zal zich prima vermaken met dit ouderwets leuke knokspel. In co-op is het gegarandeerd genieten, terwijl de grappige referenties naar bekende videogames ook Pilgrim-n00bs zullen bekoren.





800 MS POINTS € [illegible] SPELERS 1 - 2 SCORE



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ En daar was ie dan, na 26 jaar wachten en 237 previews; de review van StarCraft II.
★ Op Gamescom werd de nieuwe Diablo echt goed in het zonnetje gezet. Nu maar hopen dat ie niet, net als eerder StarCraft II, weer een jaar of twee in de schaduw verdwijnt.
★ De beurs trekt meer bezoekers dan de E3 en Tokyo Game Show bij elkaar, maar toch ontbrak het in Keulen aan echte scoops. De reden daarvoor is vrij simpel. Amerikaanse en Japanse journalisten verdommen het gewoon om naar Duitsland af te reizen, waardoor het 'afzetgebied' van de media te klein is. Zullen wij dan ook maar niet meer naar LA en Tokyo gaan?
★ R.U.S.E. is echt een leuke strategische game geworden die zelfs prima met de Move en Kinect gespeeld kan worden, maar het werd op de redactie ook meteen duidelijk waarom we als land geen militaire traditie hebben. We kenden maar een tactiek: aaanvallluuuuh! En vreemd genoeg werkt dat dus niet echt.
★ F1 2010 komt dan eind september eindelijk uit. Ja, dat heeft lang geduurd, maar enig onderzoek toonde aan dat dit niet aan developer Codemasters lag, als wel aan de FIA. Die controleerden echt alles. Zo werd de code die op de Gamescom moest staan een paar dagen voor het event afgekeurd. Iets in een bepaalde track klopte niet. We zijn benieuwd hoeveel Codies nu nog fan van het Formule 1-circus zijn.
★ We hebben genoten van de discussie die rondom Mafia II uitbrak. De meeste bladen/sites gaven de game een hoog cijfer, maar sommige vonden het een zesje à zeventje. Want ze misten dit en dit en dit. Sinds wanneer testen we games op basis van wat er niet in zit of wat het niet is?
★ Metroid: Other M blijkt uiteindelijk toch een prima game geworden te zijn. Mocht je moeder of zus dus een Wii hebben gekocht, wegbeuken die chicks en spelen!
★ Hilarisch dat JJ dus de laatste gamejournalist ter wereld was die niet wist dat Samus een lady was.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

8% Ego's maken en breken nu FIFA 11 en PES 2011 op de redactie zijn.

12% Hallo! zeggen tegen Wouter's cijfer voor Halo: Reach.

9% Lekker aan het zachte balletje op de Move voelen.

11% Trainen na drie dagen worst en bier in Duitsland.

7% In Civilization V laten zien aan de CDA, VVD en PVV hoe je het land op een verantwoorde manier opbouwt.

9% Steven nog een keer vragen waarom Final Fantasy niet normaal telt zoals elke andere reeks, maar van XIII naar IV gaat en dan weer naar XIV.

9% En na het antwoord er nog steeds niks van begrijpen. Zal wel iets Japans zijn.

6% Grind happen in F1 2010. Want ja, we denken allemaal dat we ontzettend goed in racegames zijn.

15% Een behoorlijke overeenkomst zien tussen Wouter aan het eind van een werkdag en de zombies uit Dead Rising 2.

13% In Vanquish opnieuw ervaren wat het verschil is tussen Japanse Normal en Westerse Normal. Dat is dus echt niet zo Normal meer.

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB
HO PRINT



CHICK VAN DE MAAND

VOLGENS MAARTEN WAREN ER GEEN MOOIE BOOTH BABES OP DE GAMESCOM. MAAR DIE MENING WORDT NIET ONDERBOUWD DOOR DE FOTO'S WAAR DE REDACTIELEDEN MEE THUISKWAMEN. WAT DACHT JE VAN DEZE BIJVOORBEELD. OKÉ, TANJA IS DUITS, DUS ZE MOET NIET GAAN PRATEN. EN VOORUIT, DAT HOOFD, DAAR MOET MISSCHIEN EEN ZAK OVERHEEN. MAAR DAT LIJF IS TOCH OM AF TE LIKKEN? HET LIJKT ONS STUG DAT MAARTEN HAAR NA TWEE SCHNAPS ZOU WEIGEREN.



PRIJSVRAAG

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Tsjongejonge, hebben wij even een prijsvraag! Samen met Activision geven we drie hele dikke pakketjes weg, bestaande uit: **de game Guitar Hero: Warriors of Rock met nieuwe gitaar** (platform naar keuze), **een Vans T-shirt**, **de nieuwe CD van Soundgarden** (Telephantasm) en **twee toegangskaartjes voor het launch event** op de avond van 23 september met een exclusief optreden van **Go Back To the Zoo**!
Het enige wat je moet doen, is ons laten zien dat jij een echte Rockstar bent. Stuur je foto naar: prijsvraag@powerunlimited.nl met als onderwerp Guitar Hero of stuur 'm naar Power Unlimited, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem ovv van Guitar Hero. De drie beste inzendingen winnen deze dope prijs!

VANS

PRIJSVRAAG



DAT LIGT WEL GOED!

Op de Gamescom zagen we enkele bezoekers in verticaal opgestelde bedden liggen gamen. Dat gaan we thuis ook maar eens proberen. Met wat kastjes ervoor en erachter moet het toch mogelijk zijn zo'n bed schuin te zetten. Of klinkt dat als de snelste manier om in een écht ziekenhuisbed te belanden?

TO DO LIST

- FIFA 11 EN PES 2011 KOMEN DUS MIN OF MEER GELIJKTIJDIG UIT. EN DAT BETEKENT VOOR HET EERST IN DE GESCHIEDENIS VAN DE FOOTIES DAT WE BEIDE GAMES ECHT KNEITERHARD TEGENOVER ELKAAR KUNNEN ZETTEN. PU-BAAS NIELS HOOPT DAT ER NIET TE VEEL BLOED ZAL VLOEIEN.
- DE SPIEREN OPWARMEN OM MET DE MOVE AAN DE GANG TE GAAN. DE GAMES EN DE STOK MET HET GEILE ZACHTE BALLETJE LIGGEN IMMERS IN DE WINKEL. EN DE KINECT KOMT ER OOK AAN. JAMMER DAT DIE NIET 100% ALLEEN MET DE STEM TE STUREN IS. DAT ZOU DIE LUIE FLIKKERS OP DE REDACTIE WEL BEVALLEN.
- ELKE DAG GEWOON EVEN, ZONDER REDEN, EEN UUR MET EEN 3D BRIL OP LOPEN. WIE WEET DAT WE DAN STRAKS MINDER HOOFDPIJN KRIJGEN.
- DE SHOOTEROORLOG OFFICIEEL AFTRAPPEN MET DE KOMST VAN MEDAL OF HONOR EN ONGETWIJFELD DE PREVIEWCODES VAN DE CONCURRENTEN. ALS DIE TENMINSTE NIET CHICKEN GAAN EN MASSAAL OVERSTAPPEN NAAR Q1 2011.
- STEVEN OP HET VLIEGTUIG NAAR JAPAN ZETTEN. DE MAN GEEFT ZIJN REISJES NAAR KEULEN EN LOS ANGELES DIRECT OP ALS HET GAAT OM EEN ZEKERE BEURS IN TOKYO. JJ DAARENTEGEN BLIJFT LIEVER EEN HALF JAAR IN KEULEN WONEN DAN DAT IE NAAR JAPAN MOET. IETS MET VIS, WAPPEREND HAAR EN MAILLOTS, NAAR HET SCHIJNT.
- HET IS GOED VOOR DE COLLEGA'S BIJ UITGEVER HUB DAT WE SINDS EEN JAAR IN EEN EIGEN KANTOOR ZITTEN, DUS LOS VAN DE REST VAN HET HUB. WANT ALS JE NIET TEGEN LAWAAI KUNT EN WE GAAN GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK SPELEN DAN WORD JE NIET BEPAALD VROLIJK. DE GEMIDDELDE PU-REDACTEUR HEEFT NAMELIJK HET RITMEGEVOEL VAN EEN ORANG OETAN.
- OP DE GAMESCOM MOESTEN WE CONSTATEREN DAT YAMAUCHI HET TOCH WEER IS GELUKT. HIJ STELT ZIJN GT-GAMES DAN WEL TIG JAAR UIT, MAAR HIJ DOET OOK WAT MET DIE TIJD. NU HOPEN DAT SONY HET VERSTUREN VAN EEN PREVIEW/REVIEW BUILD NIET UITSTELT. ACH, ANDERS STELLEN WIJ HET GEVEN VAN EEN CIJFER GEWOON UIT. UITSTEL EN GRAN TURISMO, ZE ZIJN VOOR ELKAAR GEMAAKT.

- HMMM, JONGENS KAN IEMAND ONS VERTELLEN WAT DIE APENSTAART EN DIE STOK HIER DOEN? WAT, ENSLAVED?
- EEEEHM WOUTER, DIE JEDI MINDTRICKS WERKEN ECHT NIET. JEROEN GAAT HEUS GEEN KOFFIE VOOR JE HALEN.
- ZULLEN WE OOK MAAR EEN SCHEIDSRECHTER UITNODIGEN? WANT FIFA VS PES GAAT WEL HARD TEGEN HARD!
- KAN IEMAND JEROEN VERTELLEN DAT HET DRAGEN VAN EEN TIJGERPRINTLEGGING EN EEN SJAAL OM ZIJN HOOFD NIET ECHT ROCK IS... ALTHANS NIET MEER.
- GOED JURJEN, JE HEBT JE KRUIS, KNOFLOOK EN WIJWATER BIJ DE HAND. MOOI.
- JAN, WE HEBBEN EEN TICKET NAAR LA, IETS MET BLACK OPS... JIJ EEN IDEE?
- LATEN WE EERLIJK ZIJN JEROEN, JE BENT GEEN ARMIN VAN BUUREN.
- DARKSPORE, DAT KLINKT ALS IETS WAT IN JE ONDERBROEK ZIT, TOCH JAN?
- WAT HOREN WE JE NOU NEURIËN, STEVEN? ♫ TOKYO I'M ON MY WAY? ♪

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 203 LIGT 15 OKTOBER IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/Power Unlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360. Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!


Robbiewashier Je komt Playboy boekjes tegen in Mafia II, maar wat me opvalt is dat geen één vrouw in die wereld d'r echt op lijkt #PUtwit


Hugoo_B #PUtwit Klaar met AC2, maar AC1 nooit gespeeld? Voor 20 euro koop je hem, speel met Altair, nette graphics, evenveel actie en meer steden!


koenrademaker #PUtwit Mafia 2. Mafia 2, heerlijke stad. Goede graphics, auto rijden is toppie. En ook je auto customizen is amazing. Een echte aanrader !


Kintagi Zit je in de auto te kwijlen over de Metriod other M cover.. beland je zomaar in de berm! #PUtwit http://tweetphoto.com/42301604

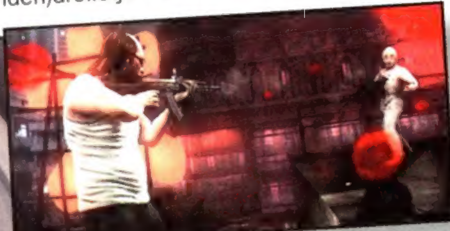
DROL VAN DE MAAND

Echt grote hopen hebben we deze maand niet gevonden, maar Kane and Lynch 2: Dog Days, daar zat wel een luchtje aan. De game wilde indruk maken met zijn intense realisme, maar bleek in de praktijk vooral herhalend en snel voorbij. Bovendien ging die schuddende camera ons al snel op de zenuwen werken. Dus bij gebrek aan slechter willen we Kane and Lynch 2: Dog Days aanwijzen als (honden)drolletje van de maand.

WIL JE WETEN WAT JAN HIER MET DJ TIËSTO DOET? SURF DAN SNEL NAAR: WWW.PU.NL/TIESTO







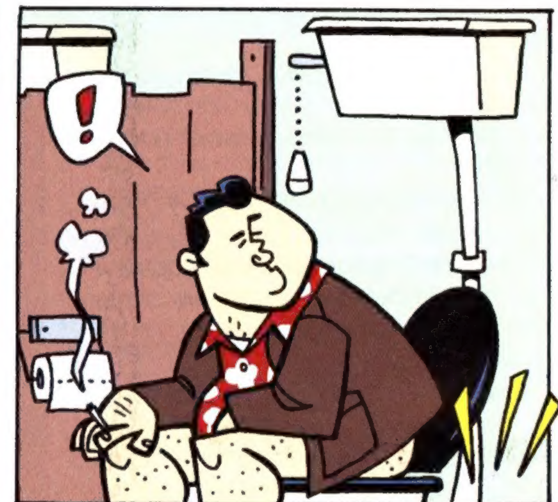


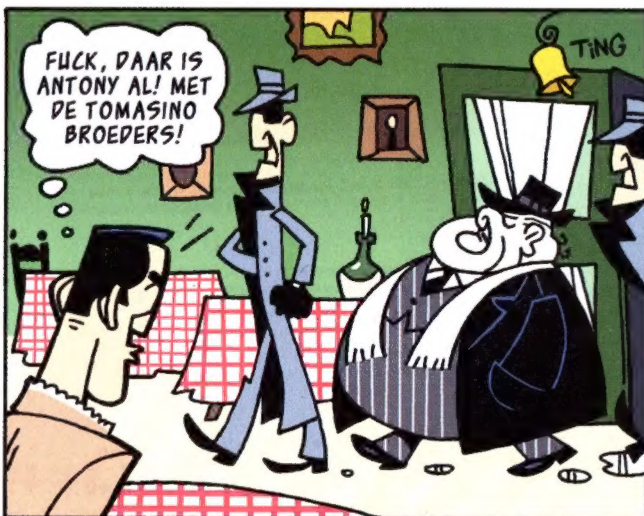

Little Paulie's
FINE ITALIAN RESTAURANT
-EST. 1921-
OPEN
WELDRA ZAL VETTE ANTONY HIER LANGS KOMEN VOOR Z'N POEN...


JE WEET: TWEE IN DE BORST EN ÉÉN IN Z'N KOP.
YEAH YEAH, IK KEN HET. GAUW NOG EFFE KAKKEN.
TEVEEL CANNOLI


Gents


PLOEMP


!


FUCK, DAAR IS ANTONY AL! MET DE TOMASINO BROEDERS!
TING


DAT RED IK NOOIT ALLEEN! WAAR BLIJF JE JOE, LUL!


TING
EN DAAR GAAT IE WEER...KANS GEMIST! SHIT!


BOM
BOM
BOM
GODDAMMIT, JOE! ER STOND 5000 DOLLAR OP DAT ZWIJN Z'N HOOFD! JE WORDT BEDANKT!


PLAYBOY
KIJK WAT IK VOND!

